1989年9月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第9号 通巻9号 平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



PC Engine 1989 September 9 360 YEN

新作ソフト攻略
天外魔境・獣王記
ファイナルラップツイン

最新ゲームスペシャル
ブラッディウルフ
弁慶外伝・忍・Mr.HELIの大冒険
源平討魔伝・バリバリ伝説

CD-ROMエクスプレス
ダライアス・鏡の国のレジェンド
モンスター・レアー・イース

パワーリーグII 完全データ&テクニック研究



LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ
佐野量子「ヴァリスII」

別冊付録 PCエンジン ALLソフト BUYER'S GUIDE BOOK

人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！



感応するぞ!!

感も5重マル！どんどん興奮に拍車がかかるぞ。究極のビジュアルと大迫力のサウンドがキミのハートを直撃だ！今こそ、異次元空間にエキサイティングトリップ!!

弁慶外伝

べんけいがいでん

サン電子

©SUN SOFT

8月末 発売予定

希望小売価格未定

話題のRPG登場！今こそ魔界の血を燃やせ。弁慶を越えるのは君だ。





Naxat Open

ナグザットオープン

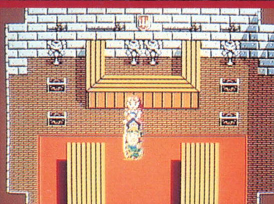
ナグザット

©1989 NAXAT SOFT

好評発売中

希望小売価格6,300円（税別）

全コース全面スクロール!! ハンデ設定やクラブ選択もできる究極ゴルフゲームの開幕だ！



ネクロスの要塞

ネクロスのようさい

アスク講談社

©LAD・R

発売日未定

希望小売価格未定

あの人気のキャラクターがRPGとしてPCエンジンに登場！もう見逃せないぞ!!





サイドアーム

NECアベニュー

©NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM

好評発売中

希望小売価格5,400円（税別）

噂のシューティングゲームを完全移植！手ごわい敵を倒して緑の地球をとりもどせ！

PAC-LAND

パックランド

ナムコ

©1987 1989 NAMCO LTD.

好評発売中

希望小売価格5,200円（税別）

ナムコの秘蔵っ子、遂に登場！フェアリーランドへ妖精を送り届けるのは君だ！



THE NINJA WARRIORS

ニンジャウォーリアーズ

タイトー

©TAITO CORP. 1989

好評発売中

希望小売価格6,200円（税別）

殺人マシーンを操り魔王バングラーを倒すのだ！自慢のデカキャラがキミを待っている。

ワンダーモモ



ナムコ

©1987 1989 NAMCO LTD.

好評発売中

希望小売価格5,200円（税別）

人気のアクション舞台劇の登場だ！こんどはモモに部屋でゆっくり会えるぞ。

麻雀学園 東間宗四郎登場

マージャンがくえん とうまそうしろうとうじょう



フェイス

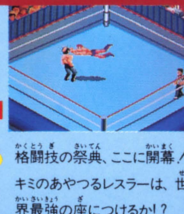
©1989 FACE

発売日未定

希望小売価格6,500円（税別）

学園モードと全国モードが楽しめる究極の麻雀ゲーム。すご腕の雀士が待ってるぞ！

ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ



ヒューマン

©HUMAN

好評発売中

希望小売価格6,300円（税別）

格闘技の祭典、ここに開幕！キミのあやつるレスラーは、世界最強の座につけるか!?

ITING WORLD

NEC



噂のロムロム、540メガバイトの快進撃！

電脳細胞に

FAR EAST OF EDEN 天外魔境 ・ZIRIA・
てんがいまきょう じらいや

ハドソン

©HUDSON SOFT
©RED COM

好評発売中

希望小売価格7,200円
(税別)

これぞ一大RPG!! 3000以上のキャラが、坂本龍一のサウンドに乗ってあばれだす！





ヴァリスII

日本テレネット

©1989 SHINNIHON LASER SOFT
©TELENET JAPAN

好評発売中

希望小売価格6,780円
(税別)

美しいビジュアルが全6ステージを華麗に演出。超本格派アクションゲームの到来だ！

SUPER アルバトロス

日本テレネット

©1989 SHINNIHON LASER SOFT
©TELENET JAPAN

8月 発売予定

希望小売価格6,780円
(税別)

全90ホールの大満足ゴルフゲーム登場！「シナリオモード」で闇のゴルフ組織に挑戦だ!!





黒竜王の伝説 SPACE ADVENTURE コブラ

ハドソン

©HUDSON SOFT
©寺沢武一(集英社JCデラックス)

好評発売中

希望小売価格5,980円
(税別)

ハードボイルドアドベンチャー「コブラ」の登場だ！魅力的なキャラに注目。

続々登場する新作ソフト群に、請う御期待!!

- ★モンスターレア …………………(ハドソン)
- ★イース …………………(ハドソン)
- ★レインボーアイランド …….(NECアベニュー)
- ★酒井のり子 …….(ビクター音楽産業)

戦い、夢、そして感動の渦！続々登場する最新ソフトでPCエンジンの世界がますます多彩にスケールアップ。噂のロムロムソフトの仲間もいっそうふえて期待



HE system

大竹まことの ソフト情報、まんかい！まるごとPCエンジン番組だ!!

ただいま！ PCランド

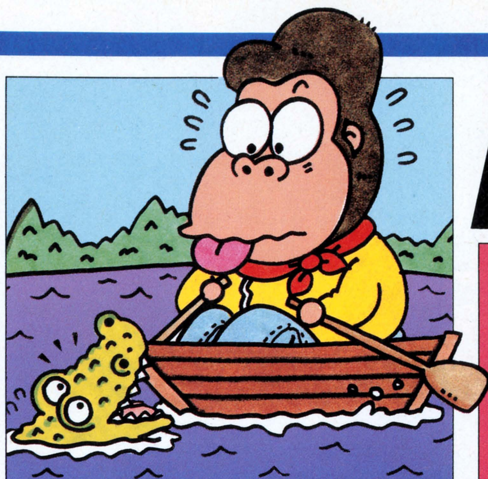
テレビ東京毎週火曜日 18:00〜18:25 他全国24局で放送。

※放送曜日、時間は局によって異なる場合がありますのでご確認下さい。

PC Engine	標準価格24,800円
CD·ROM²システム	標準価格57,300円
CD-ROMプレーヤー ……………… ¥30,300	(システムカード ……………… 付属)
インターフェイスユニット ……………… ¥27,000	PCエンジン(別売) ……………… ¥24,800

※表示価格には消費税は含まれておりません。

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



PC Engine SOFT TOP★10

PCエンジン●ソフト・トップ10

このTOP10も落ち着いた感じになってきたけど、ソフトの人気の高さはそれどころではないぞ！ 見ているだけで熱くなりそうなランキングをとくとご覧あれ!!

売り上げ TOP★10 6/6➡7/5

男同士の熱き闘いを楽しみにしていたかのように"ファイプロ"が1位に！ 首を長くして待ったかいがあった、"天外魔境"。と波瀾に富んだTOP10だ！

1 ファイヤープロレスリング

ヒューマン 6月22日発売●6300円 **759**



闘志をむき出しにした男たちの、力と力、技と技のぶつかり合うプロレス！ それを自宅のPCエンジンで遊べちゃうんだから世の中便利になったものである。プロレス好きの人や、ただ単に、"闘う"ことの好きな人にはウレシイことこの上ないソフトなのだ。自分の思い描いた技が相手に決まっちゃったりして思わず、「ウオー!!」とか叫んで近所迷惑にならないようにね。

2 天外魔境

ハドソン 6月30日発売●7200円 **748**



このゲームのためにCDロムロムシステムを買って待ち構えていた人もいるという、"天外魔境"。音楽はCDの機能をあますことなく使い、作曲はかの坂本龍一。素晴しい音楽がキミを包み込むのだ。グラフィックもCDロムらしい美しさで、しかもアニメーションも多彩ときている。今回は2位となっているが、次回あたりではもしかして…の要注目ソフトなのだ。

3 ニンジャウォーリアーズ

タイトー 6月30日発売●6200円 **712**



アーケード版では3画面ものゲームフィールドがあったけど、家庭用テレビでは無理な話。PCエンジン版はシネスコサイズで1画面にし、アーケード版に劣らない迫力をかもし出しているのだ。苦無、手裏剣を使い分けながらバングラー軍をぶち倒していく爽快感!! 1度はプレイしてみないと分かりませんがな。

ケド、どうしてみんなクノーを使うのー？

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
4	パックランド		ナムコ 6月1日発売●5200円	654
5	ヴァリスⅡ		日本テレネット 6月23日発売●6780円	630
6	パワーゴルフ		ハドソン 5月25日発売●5800円	579
7	わいわい麻雀		ビデオシステム 6月19日発売●5800円	431
8	凄ノ王伝説		ハドソン 4月27日発売●6500円	406
9	NAXAT OPEN		ナグザット 5月30日発売●6300円	329
10	武装刑事 サイバークロス		フェイス 6月23日発売●6300円	287

 TOP10は、以下の販売店のご協力により、編集部が独自作成したものです。●協力店 ヨドバシカメラ（新宿西口店、ゲームコーナー、新宿東口店、横浜駅前店）、伊勢丹百貨店（新宿）、

期待度 TOP 10

超ムズシューティングゲーム、『ガンヘッド』が発売され嵐のごとく人気を得ている。それと他にCDロムソフトにも要注目したい時期なのだ!!

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
1	ガンヘッド		ハドソン●発売中●5800円	88
2	スーパー桃太郎電鉄		ハドソン●9月15日発売　5800円	80
3	パワーリーグII		ハドソン●8月8日発売●5800円	78
4	弁慶外伝		サン電子●10月発売予定●価格未定	77
5	オーダイン		ナムコ●発売日未定●価格未定	54
6	ダライアス		NECアベニュー●10月発売予定●価格未定	50
7	ネクロスの要塞		ASK講談社●9月中旬予定●6800円	44
8	イースI・II		ハドソン●発売日未定●価格未定	37
9	源平討魔伝		ナムコ●発売日未定●価格未定	29
10	サイドアーム		NECアベニュー●発売中●5400円	27

読者アンケート TOP 10

難易度が高いといわれているドラスピがトップに！　ムズかしくても操作性がよければ楽しいという証拠なのだ。キミはクリアーできた？

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	ドラゴンスピリット		ナムコ●5500円	109
2	究極タイガー		タイトー●5500円	94
3	ダンジョンエクスプローラー		ハドソン●5800円	74
4	スペースハリアー		NECアベニュー●6700円	63
5	凄ノ王伝説		ハドソン●6500円	58
6	天外魔境		ハドソン●7200円	57
7	定吉七番		ハドソン●4900円	49
8	ファイティングストリート		ハドソン●5980円	44
9	ファイヤープロレスリング		ヒューマン●6300円	39
10	ネクタリス		ハドソン●5800円	31

移植してくんろ TOP 10

NECアベニューからは大魔界村が移植決定！オマケ(?)にストライダー飛竜も!!カプコン人気ゲームがもうすぐキミのPCエンジンで動く！

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・機種	得点
1	テトリス		セガ・アーケード	121
2	ドラクエシリーズ		エニックス・ファミコン	71
3	大魔界村		カプコン・アーケード	68
4	ワルキューレシリーズ		ナムコ・アーケード	44
5	スプラッターハウス		ナムコ・アーケード	37
6	イメージファイト		アイレム・アーケード	32
7	グラディウスシリーズ		コナミ・アーケード	28
8	ドカベン		カプコン・アーケード	20
9	フェリオス		ナムコ・アーケード	16
10	信長の野望		光栄・パソコン	15

今月、プッシュするこの一本

ファイナルラップツイン

ナムコ／発売中／6200円

ボクが今、熱狂しているもののひとつにF-1レースがある。放送のある日は、徹夜明けだろうがなんだろうが、TV画面にへばりついている（で、毎度中嶋の不本意な成績に涙しているわけだ）。そんな時、手にしたソフトがFLT。ボクは、一度でハマってしまった。スピード感最高のスクロール。ズッ、と滑べるようなスリックタイヤの感覚。やり込んで、制したつもりのコースでも、順位を気にした瞬間に事故るメンタルな要素。シビレるぜ〜っ!!　という訳で、中嶋の無念を晴らすべく、今日もアクセルを押し続けているのだ。

◀クボウチユタカ（編集者）。仕事中以外は、（下手すると仕事中も）ネオン街を徘徊する強力肝臓の持ち主。

読者アンケート 累計TOP 20

こう見るとアクション系のソフトが多いよね。RPGやADVもたくさん出してほしいのだ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	ドラゴンスピリット		ナムコ●5500円	361
2	究極タイガー		タイトー●5500円	314
3	ダンジョンエクスプローラー		ハドソン●5800円	268
4	スペースハリアー		NECアベニュー●6700円	209
5	ファイティングストリート		ハドソン●5980円	172
6	定吉七番		ハドソン●4900円	157
7	コブラ		ハドソン●5980円	126
8	改造町人シュビビンマン		メサイヤ●5200円	122
9	凄ノ王伝説		ハドソン●6500円	120
10	SONSON2		NECアベニュー●5400円	114
11	モトローダー		メサイヤ●5200円	91
12	ネクタリス		ハドソン●5800円	81
13	ビジランテ		アイレム●6300円	80
14	アウトライブ		サン電子●5600円	72
15	魔界八犬伝SHADA		データイースト●5500円	70
16	ウイニングショット		データイースト●5500円	65
17	はにい・いんざ・すかい		フェイス●5200円	63
18	P☆47		エイコム●5200円	48
19	ワンダーモモ		ナムコ●5200円	45
20	あっぱれ!ゲートボール		ハドソン●4900円	39

マークの見方

このコーナー及びゲーム紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション
パズル　ロールプレイング　CD-ROM　2メガ用カード　3メガ用カード　4メガ用カード

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン
1989 9月号 SEPTEMBER

表紙イラスト／岩名涼　デザイン／村田友男

CONTENTS

PC Engine SOFT TOP 10〈トップテン〉 4

NEW GAME SPECIAL 最新ゲームスペシャル



最新ゲームスペシャル★パート1

弁慶外伝 8
●さすらいと、そして出会いのみちのく行！
ブラッディウルフ 12
●ならず者戦闘部隊／拉致された大統領を救え！
F1ドリーム 16
ダブルダンジョン 18
Mr. HELIの大冒険 20
忍〈SHINOBI〉 22
めぞん一刻 24

★パート2

バリバリ伝説 78
シティハンター 79
ジャック・ニクラウス チャンピオンシップゴルフ 80
源平討魔伝 83
SUPER桃太郎電鉄 81
竜の子ファイター 82
シンドバッド〈地底の魔宮〉 84
ワールドビーチバレー 84
サイバーコア 85
デジタル・チャンプ 86
武田信玄 87
アウトラン・ニュートピア
F1トリプルバトル・ヘビーユニット
ガイフレーム・ブルファイト他 88



攻略園 最新ゲーム研究

ファイナルラップツイン 40
獣王記 46
永久保存版 パワーリーグII 59
完全データ&テクニック研究

ゲーム情報 発売直前REVIEW HOT LINE COMING SOON 120

連載マンガ ファジーな昼下り 見田竜介 118

読者様たちのページ ニンジン倶楽部 67
ビッグプレゼント 77 アンケート 74 応募ハガキ 75
PCエンジン+ PCメディアプレス 51



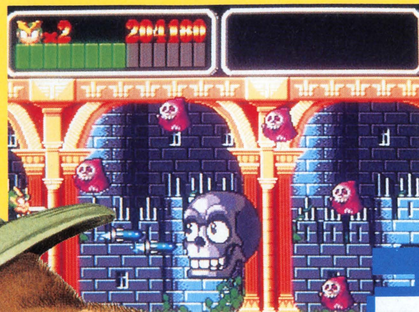


別冊付録PCエンジンALLソフト

BUYER'S GUIDE BOOK

シーディロムエクスプレス

CD-ROM EXPRESS



ダライアス 26
鏡の国のレジェンド 28
モンスター・レアー 30
スーパーアルバトロス
イース/その他新作情報 32

天外魔境 35
磐毛国から陸奥国までを徹底紹介!!

S・R・T
PCエンジン★特別救助隊
GUNHED 95
ヴァリスII 98
ファイヤープロレスリング 100

遊楽専業団（ゆうらくせんぎょうだん） 106
EVENT/大阪'89アミューズメントマシンショー
ARCADE GAME
COMPUTER GAME
納涼 画廊祭り

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ
佐野量子〈ヴァリスII〉 103

激烈技（わざ）SPECIAL 112

ゲーム別さくいん

GAME INDEX

アウトラン	89p
アリス・イン・ワンダーランド	87p
イースI・II	32p
ヴァリスII	98p. 103p. 115p. 116p
F1トリプルバトル	88p
F1ドリーム	16p. 121p
ガイフレーム	88p
鏡の国のレジェンド	28p
ガンヘッド	95p. 112p. 113p. 114p
源平討魔伝	83p
コズミックファンタジー 冒険少年ユウ	91p
サイドアーム	113p
サイバークロス	113p. 114p
サイバーコア	85p
シティハンター	79p
忍	22p
ジャックニクラウス・チャンピオンシップゴルフ	80p
獣王記	46p
シンドバッド地底の魔宮	84p
スーパーアルバトロス	33p
SUPER桃太郎電鉄	81p
ソル・ビアンカ	90p
武田信玄	87p. 120p
竜の子ファイター	82p
ダブルダンジョン	18p
ダライアス	26p
デジタルチャンプ	86p
天外魔境	35p. 116p. 117p
ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ	12p
ニュートピア	88p
ニンジャウォーリアーズ	114p. 115p
パックランド	113p
バリバリ伝説	78p
パワーリーグII	59p. 121p
ファイナルラップツイン	40p. 114p. 120p
ファイヤープロレスリング・コンビネーションタッグ	100p. 117p
ブレイク・イン	121p
ヘビーユニット	89p
弁慶外伝	8p
麻雀ウォーズ	89p
Mr.HELIの大冒険	20p
めぞん一刻	24p. 120p
モンスター・レアー	30p
YAKSA神武伝承	113p
レインボーアイランド	91p
ロックオン	121p
わいわい麻雀ゆかいな雀友たち	114p
ワールドビーチバレー	84p



NEW GAME SPE

最新ゲームスペ

今月は『弁慶外伝』がニューゲーム・スペシャルの筆頭となった。そこで『弁慶外伝』の担当である私が、このリ

弁慶外伝



サン電子／10月頃発売予定／価格未定



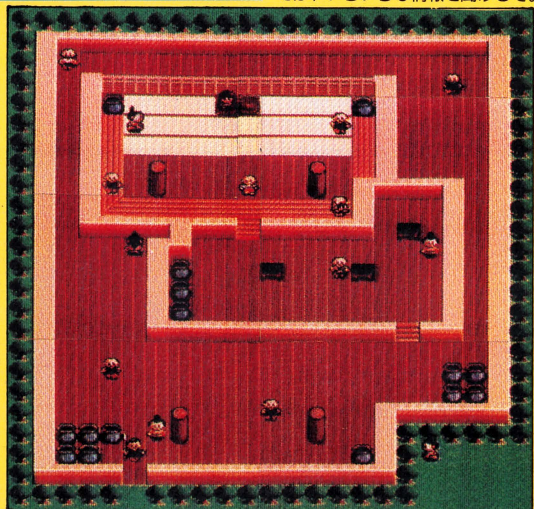
数ある新作の中でもひときわ人気の高い『弁慶外伝』は，みんなの熱い期待を受けて、全力投球の開発が続けられている。開発スタッフの話によれば「6メガ分ぐらいの内容を3メガにつめこんだ」と言うだけに，イベントも盛りだくさんだし、ゲーム内容も充実。それだけに開発や手直しにも、けっこう時間がかかっているようだ。でも、スタッフからは〝この弁慶はカードゲームだけど、天外魔境にも負けない／〟という意気ごみが伝わってくる。大いに期待しながら、待っていていいぜ。

そこで今月は，6月号および先月号からの続きとして、キミをかすみの砦からみちのくの旅へと案内するぞ／

さすらいと、そして出会いのみちのく行！

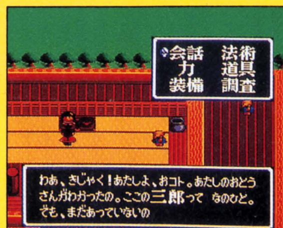
かすみの砦

かすみの一味は鬼若を暖く迎え入れ、傷をいやしてくれる。ここでは、いろいろな情報を聞けるぞ。





▲三日月池の近くに砦はある。砦のある場所は、鎌倉の都で聞けるぞ。



▲砦でおコトと再会。おコトの父は三郎といい、一味の頭目だった。

かすみの砦から陸前の都へ

鬼若はかすみ一味と会うために砦へとやって来た。だが、一味の頭目である三郎は、助五郎という男を追って陸前に出かけ、いまは留守だという。なんでも、助五郎が三郎の大切にしていた霊光石を盗んで逃げたのだとか……。なに、霊光石だって⁉ 鬼若はさっそく、三郎の後を追うことにした——。





◀霊光石といえば、おコトをさらった呪術師もねらっていたものじゃないか⁉ その霊光石に隠された秘密の力とは……さて。

PART 1

CIAL シャル

■弁慶外伝
■ブラッディウルフ
■F1ドリーム
■ダブルダンジョン
■Mr. HELIの大冒険
■忍 ■めぞん一刻

BOOOOOM

今月のゴリレオくんは海外旅行がテーマだゾ。

ードを書いている。いわば卒業式での総代みたいなものだ。ガハハ。

助五郎との対決！再びかすみの砦へ。

陸前の都で、鬼若はあちこち三郎をさがし歩いた。だが、なかなか居所がわからない。そして、ついに助五郎を見つけるが、助五郎は突然、鬼若に襲いかかってくる。

会話 法術
力 道具
装備 調査
わたしが吉次郎だ。おわかいかた、なにごとようかな？

◀ここで鬼若は、金売り吉次の協力も得ることができる。この吉次も、義経と縁のあった人物だ。

助五郎（すけごろう）が あらわれた

▶助五郎はわけも聞かずに襲ってくる。こんな奴はこらしめてやれ。

その後、鬼若は三郎がすでに陸前を発ったことを知り、砦へとひき返す。
砦には三郎が戻っていた。鬼若が事情を話すと、三郎は自らの素姓を明かし、鬼若の仲間になることを承知してくれた。

陸前の都

ここでは、どこかで闇市が開かれているとか……。その他にも不審な場所がある。この都には、何度か足を運ぶことになりそうだ。

◀ここがどうやら闇市の場所らしいのだが……。たしかに怪しげなふん囲気だ。でも、どうやってここに来るかはヒミツだ。

会話 法術
力 道具
装備 調査
"呪殺界"は、だれもたちいれない、恐ろしい封印ですってね

◀もちろんここで、次のステップへの情報も得られる。気になる話はすぐメモを取っておき、忘れないようにしておこう。

三郎が最初の仲間に！

◀伊勢三郎は、かつて義経につかえた四天王のひとり。戦での腕はたしかだ。

三郎	レベル12
体力	55/ 55
法力	0/ 0
力	: 40
素早さ	: 15
攻撃力	: 40

ツガルの村

隠れ重塔をすぎて、ツガルの村に至る。ここから旅は日本海側へ進む。

会話 法術
力 道具
装備 調査
"出羽"の村には、どんな道具さえもあつかえる魔術使いたちがすんでいます。

▲お〜、この村には鎌倉時代のMr.マリックでもいるのかな？
▼この洞くつはとても危険だから、まだ入らない方がいいって。

平泉に弁慶が！だが…

鬼若は三郎の力を得て、恐山のふもとにあるという隠れ重塔へと向う。途中、平泉でお堂を見つけ、ふたりは恐る恐る中へ入ってみる。すると、そこに弁慶が眠っていた！ だが、弁慶の回りには結界がはられ、誰も立ち入ることができないのだ。

▶ここが平泉の呪殺界。だが結界の中で眠る弁慶を目覚めさせることはまだできない…。

三郎「やはり、だめか・・・」

◀三郎はあるアイテムを使ったが、隠れ重塔は見え隠れするばかりで中に入れない。三郎の力ではダメなようだ。

きっと見つけるのさ、本堂の友だち!!

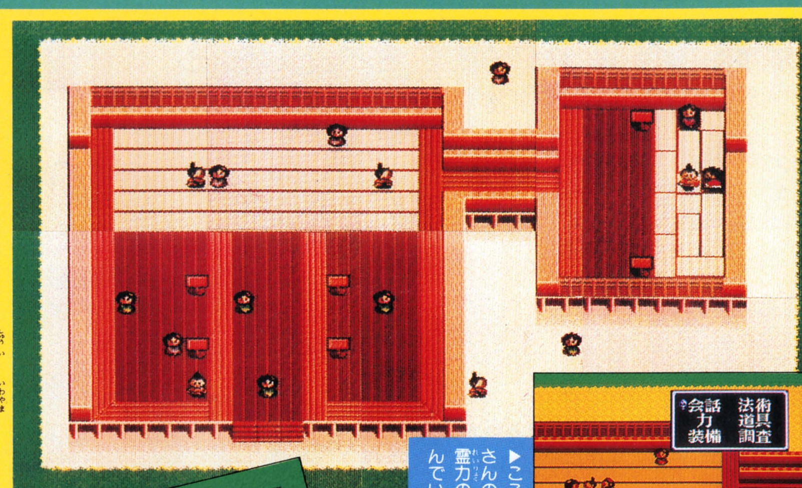
ツガルから出羽三山へ。と、ところが、そこは…!

ツガルの村で魔術使いのウワサを聞きこんだ鬼若たちは、さっそく出羽三山へ向った。

ところが出羽に着いてみると、なんとその建物は周囲をすっかり岩山で囲まれているではないか！ どこにも入口が見あたらない。

さんざん難儀したあげくに、やっと入口を見つけて、ふたりが屋敷の中に入ると、そこにはふたりめの仲間となる沙夜香が待っていた。

出羽の修業場



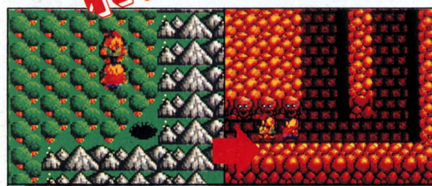
周囲を岩山でふさがれた、この屋敷の入口をさがすのが最大のポイント。



▶ここでは、たくさんの巫女たちが霊力の修業にはげんでいる。



◀出羽の修業場は、誰も寄せつけないかのように岩山で守られている。



▲そんな出羽の近くに、洞くつがあった。さて、この中には……。断わっておくが、この地下道がそのまま修業場への入口になんかつながってはいないぞ！

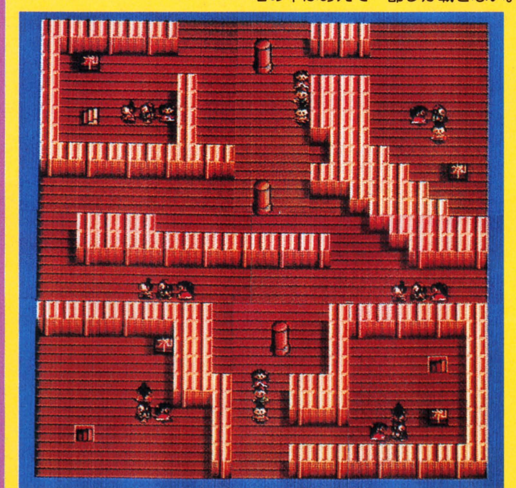


沙夜香　レベル10
体力　48/ 48
法力　86/ 86
力　：　17
素早さ：　32
攻撃力：　17
守備力：　34

◀沙夜香はレベル10で、仲間に加わってくれる。さまざまな場面で、霊力を使い手助けしてくれる。

隠れ重塔

塔の中は、迷路状の回廊が何層か階段でつながっている。今回も塔の中はあえて一部しか載せない。

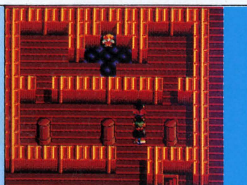


いざ隠れ重塔へ!

沙夜香を仲間に加えた鬼若たちは、再び恐山の隠れ重塔へ。今度は沙夜香の力によって隠れ重塔が姿を現わし、一行は塔の中へ入ることができた。



▶沙夜香の力によって、隠れ重塔がその姿を現わした！



▶塔の中に、だれかいる。どうやら上人さまらしいが……。

勇んで3人は呪殺界へ！だが弁慶はいまだ……。

隠れ重塔を後にした一行は、弁慶をよみがえらせるべく平泉へと戻った。だが鬼若たちは、まだ弁慶を目覚めさせることはできなかった。まだ何かが足りないらしい……。この結界を解くには、ある所の地下にいる、とある人物に会わなければならないというのだ。



◀呪殺界に封印された弁慶を、ふたりの男が見守り続けている。どうやら彼らも、かつては義経につき従っていた者らしい。

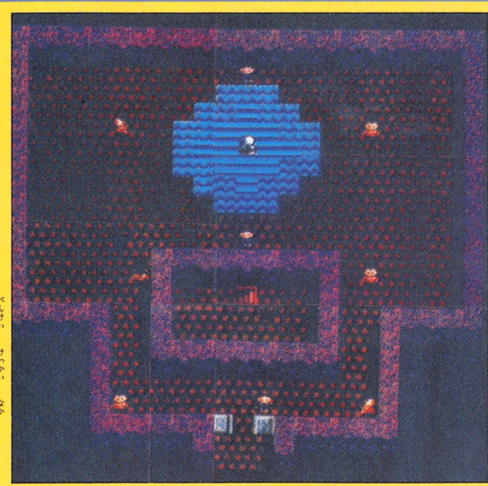


▶呪殺界で情報を得た鬼若たちは、ある建物の地下へと降りて行った。そしてその地下道の果てにある人物が……！



▶ところが、その人物にかけ寄ろうとする鬼若たちの前に、とてつもなく強そうな魔物が立ちふさがった——！

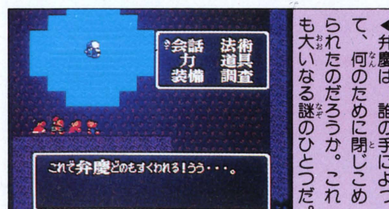
平泉の呪殺界



弁慶は結界の中に。この結界を解くまでに、いくつもの波乱が待ちうけている。

祈るような気持ちで三たび呪殺界へ―！

鬼若たちはここまでいく度も傷つき、敗れた。だがそのかいあって、結界はついに解かれ、頼もしき力がよみがえった。そして、弁慶が鬼若たちの仲間に加わった！



◀弁慶は、誰の手によって、何のために閉じこめられたのだろうか。これも大いなる謎のひとつだ。

ついに伝説の力が目覚めた!!



今月はさらに問答（つまりQ&Aね）にて『弁慶』に迫る!!

Q "天の声2"が出るけどバックアップできるの？

もちろん天の声2にも対応してるので、バックアップOKだ。ただしバックアップを使うと、死者や体力はそのままの状態で再スタート。パスワードを使うと、死者や体力が復活した状態からゲームが続けられるので、ちょっとお得だ。



◀"旅の記録"を選ぶとパスワード。バックアップのときは"天の声"を選ぼう。

Q 塔から落ちることできる？落ちると死んじゃうのかな…

塔から落ちることもできるし、落ちても死なないヨ。この落下のシーンはお楽しみのおまけとして、簡単なアニメーションになってるぞ。



◀塔から落下するシーンは、アニメーションだ。いやぁ〜、なかなか眺めがいいわい！

▶洞くつの中に入って落ちるシーンも、アニメになっている。落ちてもキャラは平気だよ。

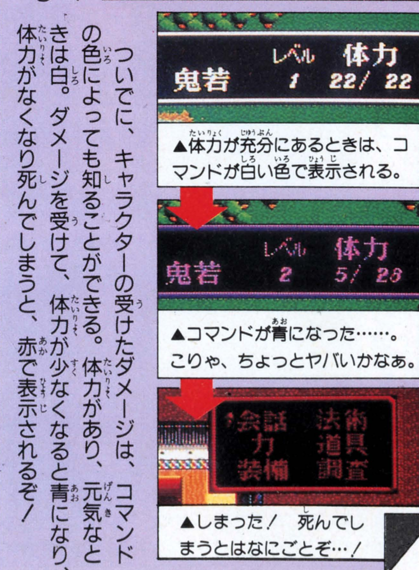
Q 戦闘中に死んだらどうなるの？ 生き返らせるには？

死んだキャラは、顔がまっ青になってしまう。その姿はまるでゾンビだ。でも、神社へ行けば、死者を復活してくれるぞ！



▶神社へ行き、"転生"を選べば、死んだキャラをよみがえらせてくれるぞ！

ついでに、キャラクターの受けたダメージは、コマンドの色によっても知ることができる。体力があり、元気なときは白。ダメージを受けて、体力が少なくなると青になり、体力がなくなり死んでしまうと、赤で表示されるぞ！



▲体力が充分にあるときは、コマンドが白い色で表示される。

▲コマンドが青になった……。こりゃ、ちょっとヤバいかなぁ。

▲しまった！ 死んでしまうとはなにごとぞ…！

Q パーティー・チェンジは、どうやればいいの？

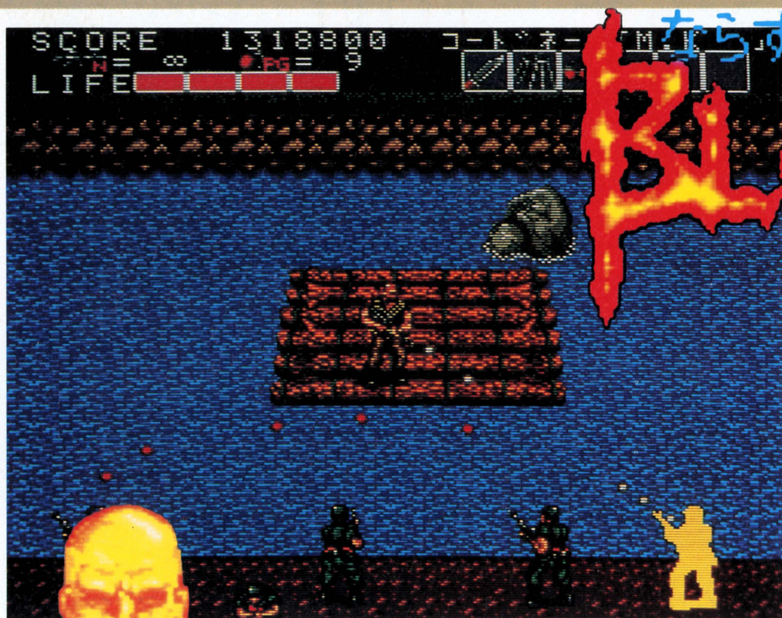
これはまずリセット・ボタンを押す。するとパーティーの順番が表示されるので、十字キーを使って、順番を入れかえたいキャラクターを選ぶ。そしてⅠボタンを押せば、そのキャラクターと先頭のキャラクターが入れかわるのだ。パーティーの先頭は敵の攻撃でダメージを受けやすいので、体力や守備力が高く、がんじょうなキャラを選ぶといいかも！



▲リセットを押してこの画面が出たら、十字キーでキャラ選択。

▲Ⅰボタンを押すと……ホラ、先頭のキャラと入れかわった。

◀もう一度リセットを押すと、ちゃ〜んと弁慶が先頭になっているぞ！



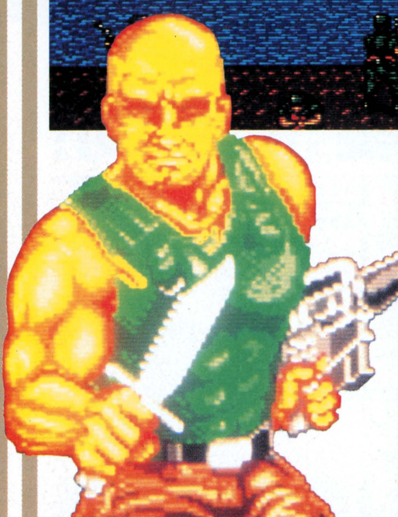
ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF

データイースト 9月1日発売予定／6500円

危険な戦場をくぐりぬけ 拉致された大統領を救え！

期待の戦闘アクションゲームが間もなく登場！ 今月は全ステージを公開するぞ。このゲームの目的は大統領を助け出すことなんだけど…その後に意外な展開が待っている。

バイクで突っ走ったり、パワフルな武器を使ったときはすごい快感だぜ！ キミが手にするのももうすぐだ！

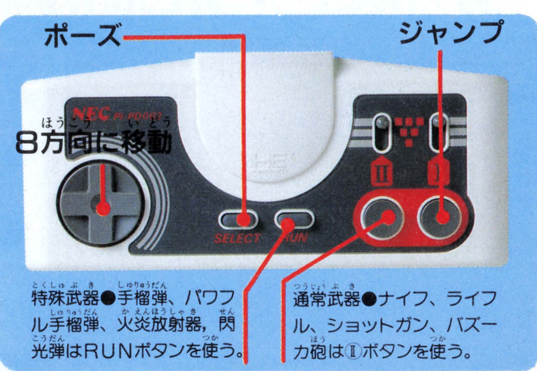


操作マニュアル

手榴弾などはRUNボタンを使うのだ！

主人公の武器を使い分けるのに、Ⅰボタンと RUNボタンを使う。ライフルやショットガンなど通常の武器はⅠボタン、手榴弾などの特殊武器はRUNボタンを使うんだ。

方向キーで8方向に移動することができる。ということは、ナナメ撃ちなどもできるってわけ。ちゃんと覚えておこう。



特殊武器●手榴弾、パワフル手榴弾、火炎放射器、閃光弾はRUNボタンを使う。

通常武器●ナイフ、ライフル、ショットガン、バズーカ砲はⅠボタンを使う。

8つの武器の効力をチェックしておこう！

主人公が最初に持っている武器は、ナイフ、ライフルと手榴弾の3つだ。強力な武器は、捕虜を助けたり、箱を開けたりすることで手に入るんだ。

ナイフとライフル以外の武器は、数に限りがあるから使いすぎに注意しなくちゃね。すべて使いきると、ライフルにもどってしまうぞ。

武器	説明
ナイフ	箱にピッタリとついてⅠボタンを押すと、箱を開けることができる。装甲部隊を倒すのにも使う。
ライフル	最初に持っている銃で、弾がなくなることはない。連射することもできる。
手榴弾	障害物の向こう側に敵がいるときは、これを使おう。トラックの上などにいる敵も倒せる。
パワフル手榴弾	手榴弾よりも威力のある、パワフル手榴弾。まとめて敵を倒すこともできる。
ショットガン	7方向に弾が拡散して、前方の敵を攻撃することができる。かなり使いやすい武器だ。
火炎放射器	火柱を吹き出し、遠くにいる敵を、片づけられる。火に当たった敵はすべて倒せる。
バズーカ砲	一直線に飛び出し、敵に当たると爆破する。この爆風で、まわりにいる敵も倒せる。
閃光弾	画面に閃光が走り、敵の動きを一瞬だけ止められる。このスキに攻撃してしまおう。

とても便利な5つのアイテム

捕虜などからもらうアイテムは、持っているととても役に立つぞ。

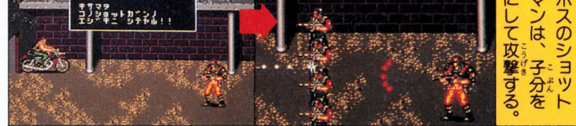
アイテム	説明
カギ	カギのかかった箱を開けられる。
足ヒレ	水中を速く移動できるようになる。
赤外線スコープ	見えない何かが見えるようになる。
ボディアーマー	敵から受けるダメージが半分になる。
ロザリオ	持っていると、何かいいことが…!?

STAGE 1 立ち並ぶ倉庫の中にも敵がいるのだ！

ゲームのスタート地点は、いくつも倉庫がある街だ。トラックの上からも敵が襲ってくる。建物は、入れるものと入れないものがある。

倉庫の中にも敵がいる。早く捕虜を助け出して情報を聞こう。

中ボス



中ボスのショットガンマンは、子分をタテにして攻撃する。



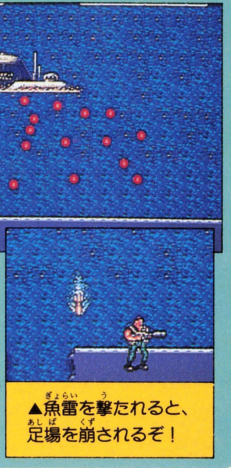
倉庫にある箱には、武器やアイテムがある。カギがかかった箱は、捕虜からもらうカギを持っていないと開かないぞ。

行き止まりのところにある建物に入ると、いきなり中ボスのショットガンマンが出現する。



▲ボスの手前で、タテスクロールに。フェンスを越えボスのもとへ。

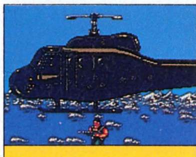
BOSS 潜水艦



最初のボスは、なんと潜水艦だ。ボスの弾のすき間から、攻撃しよう。潜ったときに魚雷を撃ってくる。

▲魚雷を撃たれると、足場を崩されるぞ！

STAGE 2 ヘリコプターでジャングルの奥地へ向かう！



▲パラシュートでジャングルに着地するのだ。

ヘリから降り立ったところには、すでに敵がまわりこんでいる。小屋に入ってみると、やはり捕虜が敵に捕えられていた。木に縛りつけられている捕虜もいる。

このジャングルでは、ステージ１のようにバイクを乗ることもできないので、慎重な行動が必要になるぞ。後半は川を横切って向こう岸へ渡ることになる。



◀中ボスを倒した後、この川のシーンになる。



◀ボスの手前で敵の集団が待っている！



中ボス



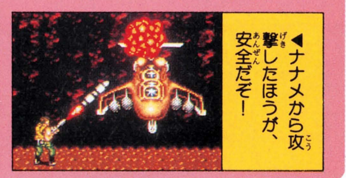
▶中ボスの火炎モヒカン登場!!

水中から現れる中ボス。火炎放射器と火の玉を発射してくるぞ！

BOSS 戦闘ヘリ

ミサイルと弾を同時に発射してくるボス。攻撃した後、一度画面上から消え、また出現する。





◀ナナメから攻撃したほうが、安全だぞ！

STAGE 3 丸太が転がり、洞窟がたくさんあるステージ



ガケを乗り越えると、画面の上のほうから、次々と丸太が転がってくる。この丸太は撃破することもできるが、ジャンプでかわしたほうが安全だ。ボスはレーザー砲を撃つ、ビッグスナイパー。

いくつも並んでいる洞窟は、入れる場所と入れない場所とがある。洞窟の中には強力なアイテムが隠されているので、入れるところにはすべて入っておこう。まごついていると、丸太の攻撃に会うから注意しないとね。

▼ガケの上から丸太が落ちてくる。すばやくジャンプでかわせ！



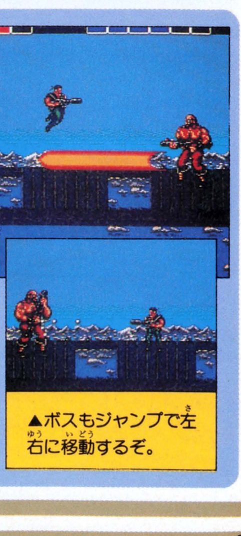


▲宇宙船のようなものは、近づくとバリアを出すぞ。



▲ここは洞窟の中。早く捕虜を助け出さなくちゃ。

BOSS ビッグスナイパー



写真のように強力なレーザー砲を発射するボス。ジャンプでかわして攻撃の準備だ！

▲ボスもジャンプで左右に移動するぞ。

STAGE 4 ここでついに大統領を見つけ出すのだが……





▼火炎放射器を持ち、左右から攻撃してくる敵。この奥にボスが待ち構えているのだ。

建物の中をどんどん奥へ進むと、広い部屋に出る。何と、ここに拉致された大統領がいるのだ。いかにも強そうなボスに見張られながら。

ボスを倒して大統領を助ければ、任務は果たしたことになる…はずだったのが、まだまだストーリーは続くのだ。とにかく、味方のヘリコプターが待つ場所まで急げ！



◀小屋の中には捕虜がいっぱい。大統領のことが聞けるかも。

◀集団で銃を構えて待つ敵たち。さては箱の中にいいものが…。

ゴツゴツした岩山をよじ登ると、空中から落下傘部隊がじゃまをしてくる。このあたりから、敵の数がグンと増え、攻撃も激しくなってくるぞ。

敵の本拠地らしき建物には、火炎放射器で攻撃する敵が待っている。

◀敵の数がやたらと多い。バイクで突っ走れ！

BOSS 最高司令官

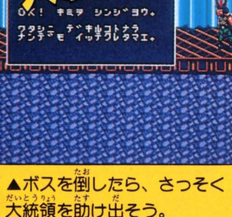


ブーメランを何発も投げつけ、おまけに波動砲を撃ってくる、やっかいなやつだ。何としても倒さなくては。



◀「ナイフだけで十分だ」なんて、なまいきな。

大統領がいた！



▲ボスを倒したら、さっそく大統領を助け出そう。

STAGE 5 うまく脱出できるか！ 物語は意外な展開へ

大統領をひきつれヘリコプターで脱出しようとしたのだが、一人しか乗りこむことはできないという。とりあえず大統領だけ送り帰して、主人公はその場に残ることになる。





▲大統領を連れて建物を出ると、まだ敵がウジャウジャ。ほんとにしつこいやつら。

一人残った主人公が、敵に囲まれたところで、物語が急展開。そこから、もう一人の主人公の冒険が始まるのだ。



▶逃げ場がない。どうしたらいいんだ!?



▲このステージでは、一人残らず、捕虜を助け出すことが条件だ。

BOSS ナイフキラー



ボスのナイフキラーは、ジャンプしながら主人公に襲いかかってくる。

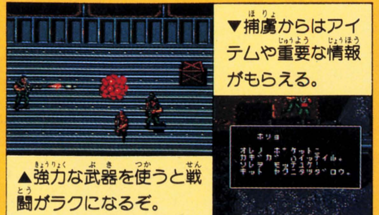


▶すばやい動きで攻撃してくるぞ。

難関突破のための必勝テクニック

●強力アイテムを手に入れる！

捕虜や箱などから手に入る武器やアイテムは、残さず手に入れておこう。後から手に入れたものが優先されるということを覚えておこう。



▼捕虜からはアイテムや重要な情報がもらえる。

▲強力な武器を使うと戦闘がラクになるぞ。

●武器をうまく使い分ける

ショットガンか手榴弾などは、敵や、その場の状況によって使い分けよう。どちらがⅡボタンかRUNボタンかを覚えておくことだ。



▲近くの敵には、ライフルやショットガンを使うといいね。

▲障害物があるとき、ガケの上などにいる敵には手榴弾がきくぞ。

●バイクに乗って突き進め！

バイクがあるところでは、バイクを操って敵をやっつけよう。乗っている間は無敵だぞ。時間がたつと爆発するから注意！



▼新しいバイクを見つけたら、乗りかえたほうがトクだ。

▲バイクに乗りながら銃を撃つこともできる。

STAGE 6 イカダに乗り、川を移動し、敵集団と戦闘！

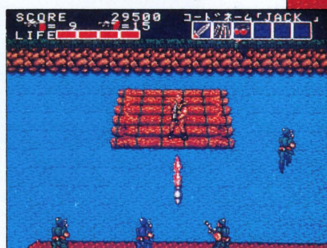
水中戦から始まるこのステージでは、障害物が少ないため、うっかりするとすぐに敵にまわりこまれてしまう。水中に潜って移動するテクニックを身につけておいたほうがいいぞ。ボスは左右に動きながら攻撃する戦車だ。




▲箱がこんなに。ほしいアイテムはあるかな?

▼イカダから地上に乗りこみ、ボスのもとへ向かおう。敵の攻撃はすさまじいぞ。




◀このイカダに乗っているときは、ねらいが定めにくい。イカダの動きを考えながら武器を発射させよう。

BOSS 戦車


◀戦車の動きを見て、戦闘のタイミングをつかもう。

上の段から主人公に向かってナナメ砲弾と弾を撃ってくるボス。
逃げ場を確保しながら、正面にきたときスキをねらい撃とう。



STAGE 7 沼地を中心に敵の猛攻撃が始まる！



沼地や地上で、これでもかというくらいに壮絶な戦いがくり広げられる。
特に地上では、ズラリと並んだ敵が、全員一斉に火炎放射器を発射したりと、すさまじい。手榴弾などのストックがないとつらいぞ！


▲火炎放射器部隊が登場。うっかり近づくと危険だぞ。特殊武器を使おう。

BOSS ゲリラ船


屋形船から次々と敵が現れ、武器を投げつけてくるぞ。

STAGE 8 最終ステージには謎がいっぱいだ！



いよいよラスト。中ボスとして、またまた戦車が登場。ステージ6のボス以上の強さだ。

ここで最初の主人公に出会う。果たして真の大ボスとはいったい何者なのか、この奥には何が待っているのか!? 次号を待て。

▼ステージ5で登場した、ナイフキラーも現れるけど…。






▲やっと仲間に会えた！ でも、何かようすが変だぞ!?



●水中では潜って移動

水中では、潜ると敵の弾をかわすことができるぞ。敵をよけながら水中を潜って移動しよう。足ヒレがあると、移動が速くなって便利だ。


▲うわっ、敵がこんなに。ここは潜るとするか。


▲水中に潜ってしまえば敵の弾も恐くないぞ。

●ナナメ撃ちを身につけよう!

敵によっては、正面からではたちうちできないヤツらもいる。そんなときはナナメ撃ちで攻撃しよう。ふつうの敵でも、このナナメ撃ちを身につけておくと便利だ。


◀こんなとき、ナナメ撃ちならカンタンに倒せるね。



●ドラムカンごと吹き飛ばせ!

ドラムカンの近くに敵がいたら、ドラムカンをねらい撃とう。ドラムカンに弾が当たると、爆破してまわりにいる敵もいっしょに吹き飛んでしまうぞ!



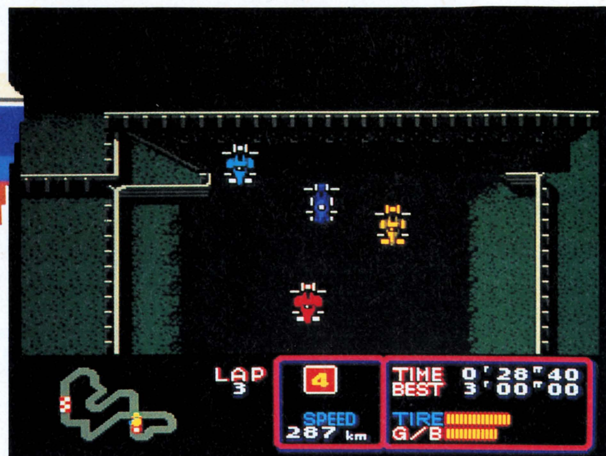

◀一発でまとめてやっつけられるのがいいね。

F-1 DREAM

F-1ドリーム

NECアベニュー／8月25日発売／5400円





世はカーレースブーム。PCエンジンにも、レース物が増えてきたね。もちろん、一口にレース物と言っても個性は様々。この『F-1～』の魅力は、チューンナップの効果がはっきりレース展開に現れるリアルな設定。そして、シビアな操作性だろう。このゲームを制覇するためのポイントはこれだ!!

F-1レースを勝ちぬくための12大チェックポイント!!

1 ゲームシステムを正しく理解しよう!!



街道レース

全15戦/全5コース

業務用から、新たに追加された要素がこれ。ポルシェターボを駆り、街道レーサーたちと賭けレースを展開するのだ。目的は、お金を貯めてメカニックをやとうこと。所持金が0になるか、3戦ごとのエントリーチャンスで希望すれば、F3000に進めるぞ。



F3000レース

全8戦/全8コース

8台のマシンで争われる本格レース。全レース終了後、トータルランキングが3位以内ならF-1に昇格できる。また、4戦ごとに街道レースに復帰して、お金を稼ぐことができるぞ。



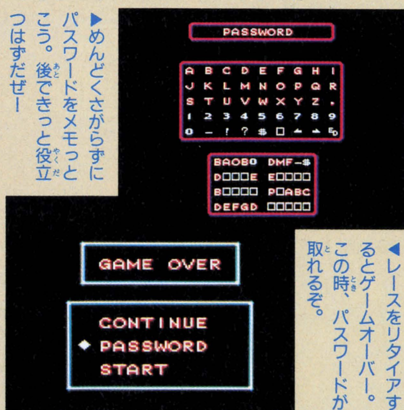
F-1レース

全12戦/全12コース

出走車は同じく8台。だが、最高峰のレースにふさわしく、どの車も怪物的な速さを誇る。全レース終了後、トータルランキングによってエンディングが変わるぞ。なお、F-1でも4戦ごとに街道レースに復帰するチャンスがある。

2 パスワードはまめに！

先月号でもふれたが、このゲームは、初戦に勝つと後々有利な反面、一度落ち込むとなかなか上位復帰が難しい。残りレースも少ない後半戦になると挽回はほとんど不可能だ。前半戦のパスワードは、できるだけメモるようにしよう。



▲めんどくさがらずにパスワードをメモっとこう。後できっと役立つはずだぜー！

▲レースをリタイアするとゲームオーバー。この時、パスワードが取れるぞ。

3 街道に戻るもよし！

F3000、F-1本選で好成績を上げられないと、スポンサーからの援助金が少ない。お金がないと思うようにチューンできず、次のレースも苦戦におちいる。こんな時は、街道レースに復帰しよう。そして、ここでガンガンお金を稼ぐのだっ！

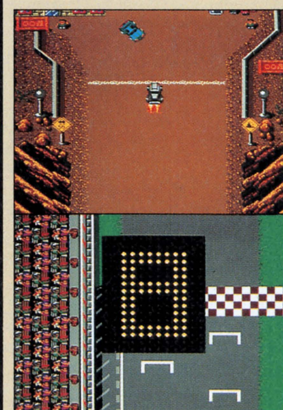


▲F3000、F-1では、4戦ごとに街道復帰のチャンスがある。お金がない時は、戻った方がいいぞ。

▲本選に馴れたキミなら、街道レースは楽勝のはず。賭け金の高い奴を選んで、ガーンとはろう！

4 初戦でミスったらリセットだ!

何度も言うけど、このゲームは初戦が大事。街道レースやF3000の前半で、成績が悪ければ、後半戦の戦いは厳しくなる一方。こんな時は、思いきってリセット。一から出直した方がいいかもね。



▲街道レースで負け、持ち金0のままF3000にエントリー。こんな時は、ためらわずリセット。

▲F3000の初戦でいきなりビリ。練習のつもりならいいが、本気でF-1を狙うならやっぱりリセットだ!!

5 メカニックは安くやとえ

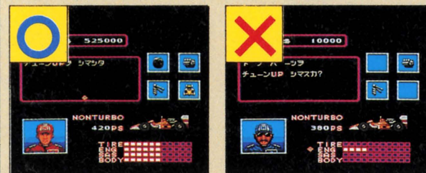
メカニックには、それぞれエンジン、タイヤ、サスペンション、ボディの専門家がいる。能力は下からC、B、A、S級の4段階。だが、同じ能力のメカニックでも契約金はまちまち。なるべく安い奴をやとえ。



▲上の2人は、どちらもS級のエンジンメカニック。だが、契約金の差は、なんと$500000!! やとう時は、よ〜く考えてくれよ！

6 チューンはバランス良く

4つのチューン要素は、バランスよくアップしていくことが大事。パワー重視の片寄ったチューンは禁物だぜ。バランスが悪いと操作性も悪くなり、逆にタイムはダウンするぞ。



▲4つの要素をできるだけ均等に上げていく。これがいい例だ。

▲エンジンパワーが上がると、操作が難しくなる。こんなチューンはダメだ。

7 コースを頭に入れて

当たり前だけど、コースを覚えることが超重要。レース前の表示画面でイメージトレーニングだ。

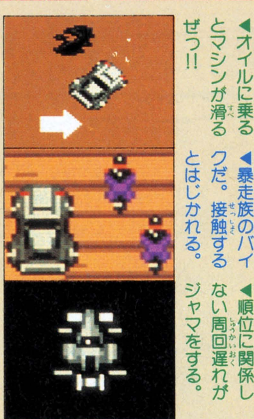


▲レース前にコース全景の略図が表示される。しっかり頭に入れよう。

▲コースによっては、急に道幅が変わったりする。知らないと慌てるぞ！

8 障害物に注意!!

キミの敵は、ライバルマシンやコースだけじゃない。レースには直接関係ない、各種オジャマキャラが登場するのだ。街道ではオイル、暴走族など。本選では周回遅れのマシンがそれだ。



▲オイルに乗るとマシンが滑るぜっ!!

▲暴走族のバイクだ。接触するとはじかれる。

▲順位に関係しない周回遅れがジャマをする。

9 ピット作業は素早く

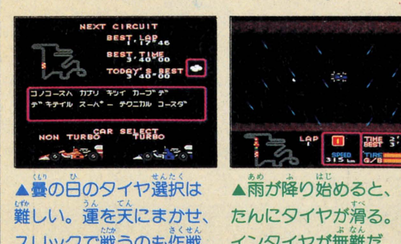
ガスの残量が少なくなったり、タイヤが消耗した時は、ピットインだ。当然、タイムロスになるが、途中でリタイアするよりはまし。残量がきわどい時は、キミの判断にまかせるが、無理は禁物だよ。



▲I・IIボタンを連打すれば、ピット作業が素早くなる。一秒でも速く、レースに復帰しようぜっ!!

10 タイヤ選択を忘れるな!

レース前のコース表示時には、天候も表示される。雨の日はもちろん、曇の日でも途中で雨が降り出したら、スリック（晴れ用）タイヤじゃ危険！ 天候も、ちゃんとチェックしてくれよ。



▲曇の日のタイヤ選択は難しい。運を天にまかせ、スリックで戦うのも作戦。

▲雨が降り始めると、とたんにタイヤが滑る。レインタイヤが無難だ。

11 早く上位チームと契約しよう!

F3000、F-1の参加チームは、それぞれ下の表の通り。上に位置するほど有力チームで援助金も大きいのだ。1〜3位に入賞すれば上位チームと契約でき、逆に7、8位になるとダウンする。



▲早く上位チームと契約すれば、当然後々の展開が有利になるぞ。

F3000チーム一覧	
1	PERSUNS
2	KENWOOZ
3	TROST
4	LORK.R
5	CABEN.R
6	ADVA
7	FOTWORK
8	SAKAWA

F-1チーム一覧	
1	MCLERN
2	LUTUS
3	WILLMS
4	FERARA
5	MARTS
6	BELTON
7	ZAKK.S
8	LIGIE

12 速さのターボ車 操作性のノンターボ車 両方使いこなせ!

『F-1〜』には、ターボ車とノンターボ車がある。ターボ車は、直線スピードが速いが操作が難しい。特にコーナー時の再加速時にミスると、大幅にタイムロスしてしまう。一方ノンターボは、操作が楽な分最高速で劣る。両車とも使いこなさないと総合優勝は無理。



ターボ車

▶ロー→ハイ→ターボ（I+IIボタン）の順に加速。

▲直線スピードの速さが魅力のターボ車。腕を磨けば、断然速いぜ。

ノンターボ車

▶ロー（IIボタン）→ハイ（Iボタン）の順に加速。

▲ノンターボ車。最高速のハンディは、コーナリングのテクニックでうめろ。







DOUBLE DUNGEONS

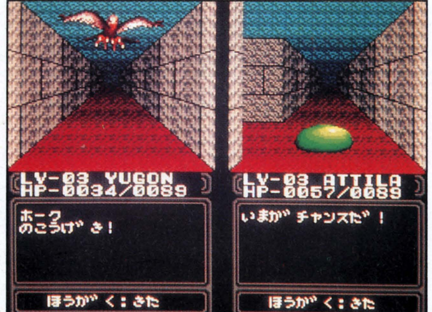
NCS(メサイヤ)／発売日未定／5500円



2人同時PLAYや、22本ものシナリオが1本のソフトで楽しめるなど、何かと話題の多いこの『ダブルダンジョン』。「敵とはどうやって戦うの？」とか「シナリオをクリアするとどうなるの？」といったキミたちの疑問を、今月号ではバッチリ紹介！　全22本のダンジョンや、120匹以上のモンスター達はハッキリいって手強いぜっ!!

果てしなく広がる迷路をキミは制覇できるか!!

この『ダブルダンジョン』には、2人同時PLAYの他に、1個1個独立したシナリオから構成されているという特徴があるんだ。要するに、各シナリオは全く1つのRPGとして独立していて、1本のソフトに22本のRPGが入っているってカンジなワケ。だから、今までのRPGとは違って短いものから長いシナリオまで気軽に楽しめるのだ。



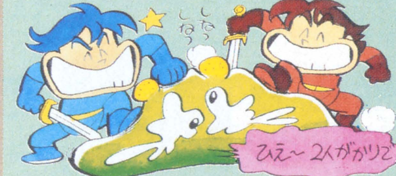
2人同時PLAYがオモシロイ!!

さっきも書いたように、『ダブルダンジョン』の特徴といえばやっぱり2人同時PLAYだ。といっても、2人でパーティを組むんじゃなくて、同じダンジョン内に1PLAYERと2PLAYERが存在するのだ。だから、ダンジョン内を歩いていると友達のキャラに会うこともあるってワケ。2人で協力するか戦うかはキミたち次第だぞ!!

【1人用】　【2人用】



●こ～んなことや……



●こんなこともできる!!



画面の見方

基本的に1人用と2人用の画面は変わらないから、ここでは1人用で説明しよう。まず、左上にあるのがメイン画面。ここに3D迷路が表示される。その下には、現在のレベル、名前、そして最大HPと現在のHPが書いてある。さらにその下は、メッセージ表示画面だ。ここに、戦闘時のメッセージやショップでの会話、パスワードなどが表示される。画面の右上はステータス表示画面、そしてその下はアイテム表示画面だ。





▲2人用では、セレクトボタンを押すとステータス表示画面、Ⅰボタンを押すとアイテム表示画面という具合に画面が切り換わるのだ。ちなみにパスワードは1P側の画面しか出ないぞ。

まずはLEVEL1 旋風の章"財宝を探して"で小手調べ!!

ひとくちにダンジョンを探険するといっても、やはりいろいろなことがあるもんだ。敵と戦うのはもちろん、宝箱を見つけたりショップで買い物をしたりね。そこで、このページではLEVEL１旋風の章の「財宝を探して」を例にして、一足先に『ダブルダンジョン』を擬似体験してもらっちゃおうってわけ！　さあ、キミは今から『ダブルダンジョン』の主人公！　右手にダガー、左手にはなべぶた（盾に使うんだよ）を手にして、不気味なモンスターが群がるダンジョンへ入ろうとしている。果たしてダンジョンの中では何が待ち受けているんだろうか？

なかなかの強敵だ、と思ったら…



▲ダンジョンの中で１Ｐと２Ｐが出会うと、画面ではこんな感じになるのだ。

ダンジョン内での敵は、モンスターばかりじゃない。場合によってはキミの友達だって敵なんだ。



◀敗者はゴールド０でスタート地点に戻される。

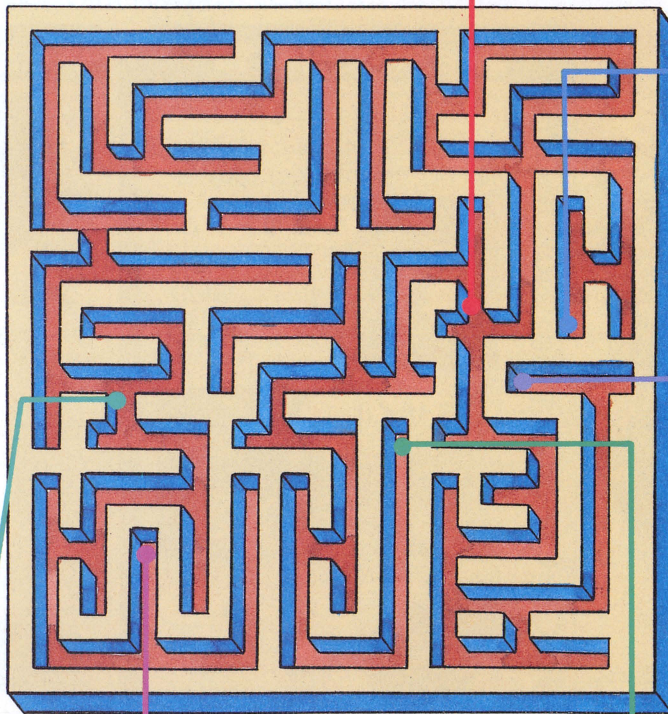
ラッキー宝箱見っけ!!



ダンジョンを探険中に出てくるのは、何も敵ばかりじゃない。注意深く歩いていれば、ちゃーんと宝箱が見つかるはずだ。中には大事なものも入っているから、必ず見つけ出そう！

モンスター一覧





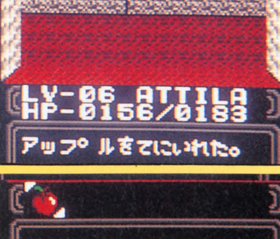
宿屋で一休み





◀100ゴールド払うのはちょっと痛いけど、体力が回復するなら安いものだね！

アイテムを手に入れたぞ!!



敵を倒していると、たまにアイテムが手にはいることがある。ちなみに上の「アップル」は体力を回復できる。

買い物も忘れずに!

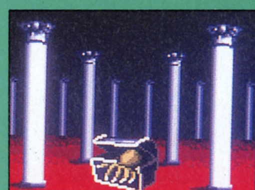


◀武器、防具、アイテムと何でも揃っている。



◀いい武器や防具を揃えてパワーアップだ！

ついにボス「ミミック」との対決



▲こいつがこのシナリオのボス「ミミック」だ。見かけによらずけっこう強いから、なめてかかると痛い目に会うぞ。

ダンジョンの奥にいるボス「ミミック」を倒すと、シナリオクリア。画面に簡易エンディングとして終了メッセージとパスワードが出てくる。この時出てくるパスワードは、PLAY中に出てくるパスワードと違い、22本目のシナリオ「最期の戦い」をPLAYする時に必要なパスワードの１文字目なのだ。

シナリオ 01 おわり
<パスワード>
インプットナンバー 01 2
RUN ボタンをおしてください。

Mr.HELIの大冒険™



さてさて、先月ちょっとお休みしちゃったけど『Mr. HELIの大冒険』の新しい画面が到着したから、さっそく紹介することにするね。

このゲームで特に注目したいのは、変則スクロール。タテにもヨコにもなめらかにスクロールするんだ。シューティングゲームでたくさんのヒット作を出している、アイレムさんの自信作。

スリリングな冒険が待っている!

アイレム／11月発売予定／価格未定





▲主人公はかわいいMr. HELI。

STORY

西暦2×××年。
宇宙の彼方に水と緑に恵まれた、地球によく似た星があった……。
星はMUDDYと呼ばれるマッドサイエンティストと手下の黒ヘリ軍団によって征服されつつある。
宇宙パトロール隊に配属されたMr. HELIは、MUDDYを倒すべく星に向かって緊急発進した。

●武器は3種類

それぞれ3段階までパワーアップする!

Mr. HELIは、いつも使えるショットガン、空中にいるときのミサイル、地上で使えるボムの3種類だ。

ショットガン

向いた方向に弾を発射できる。2段階で2連射、3段階で5連射になり、射程距離も長くなる。

ミサイル

上方向に向かって弾を発射できる。2段階で3方向(うち2方向の誘導弾)、3段階で5方向の誘導弾が撃てる。

ボム

足もとにバラまくと爆破する。2段階で5連発、3段階で5連発で爆破範囲が広がる。ふつうは3連発。

●水晶でアイテムを買おう





▲うまくキャッチして、水晶をたくさん貯めよう。

前にも紹介したけど、この世界では水晶がお金の役割をするんだ。ところが、水晶は岩の中などに隠れているからたいへん。

水晶をある程度ためたら、アイテム(これもどこかに隠れているんだよ)を見つけて、パワーアップ! アイテムは点灯しないと買えないぞ!

▼点灯しているものは買える。必要なアイテムだけ買って装備しよう。



火蜂ヘリ



火山の近くからスッと現れ、弾を撃ってくるヘリコプターだ。

ヘリタンク



砲台を主人公に向けながら移動し、動く。けっこう強いヤツ。

STAGE 1 浮遊島群





▲最初のうちは、とにかく水晶を集めまくること。巨大な水晶が隠れているかも!?

▼強制スクロールになるここでは、島がプカプカと上下左右に移動する。敵も多いし、たいへん。

プカプカといくつもの島が浮かぶステージ。横にどんどん進んで行くと、いきなりタテに強制スクロールしたりするんだ。強制スクロールのエリアでは、障害物にはさまれて一機失うことになるから注意しなくちゃね！

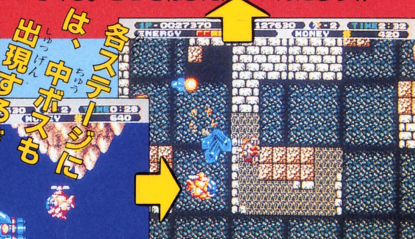
BOSS シュリンパス



▼こんなに巨大なボスが動くんだから、すごい迫力。壁の両側にも弾を撃ってくるやつがいるぞ。

2つの大きなハサミを持つ、ボスのシュリンパス。上下に動きながら、オレンジ色の弾を撃ってくる。どこをねらえばいいんだろう!?

各ステージに、中ボスも出現するぞ！



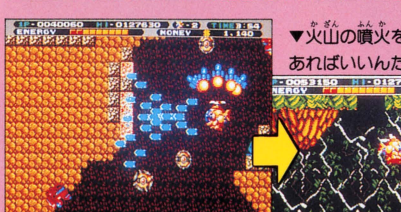
▶ステージ1の中ボス、ビィーンバッグ。3方向に広がるミサイルを撃つ。

▲中ボスを倒すと、この迷宮へ突入する。水晶やアイテムがたくさん隠れてるぞ。



真っ赤な火柱を吹き上げる地底火山帯のステージ。HELIが通りぬけようとすると、ドドーンと吹き上げてくる。

このステージも、タテスクロールから始まって、下のマップの横スクロール面に入りこむんだ。パワーアップしておかないと先に進めないかもね。



▲最強にパワーアップした主人公のMr. HELI。ここから火山地帯へ向かうんだ。



▼火山の噴火を止める方法があればいいんだけど……。

▲火山の後、またタテスクロールに。これは中ボスのホーミングスター。

▼ステージ1と同じように、ボスの部屋まで迷宮をくぐりぬけないといけないんだ。

BOSS アーマーミート

クルクルと回転しながら、上下左右に体当たり攻撃をしてくる。上に移動したかと思うと、また下にギューンと迫ってくるいやなやつ。各ボスの面では、BGMもスリルいっぱいでハラハラしてしまう。



◀グラフィックも、ごらんの通りの美しさ。アイレムさんにますます期待しちゃうなあ。

STAGE 2 地底火山帯





隠れ砲台

岩についたまま弾を撃つ。動かないので、わりと攻撃しやすい。



トンタンク

岩にそって移動し、弾を撃ってくる。岩から離れることはない。

忍 SHINOBI

ムサシの行く手に待つものは何か―

体術と忍術の奥義を極めた男、ジョー・ムサシがこのゲームの主人公だ。伊賀の血を引く"忍"の一派は、山間に本拠地を構えて活動していた。ところが、最近、子供忍者がもうひとつの闇の勢力"ZEED"に誘拐される事件が次々と起こったのである。

ムサシは首領から受け取ったシンジケートの地図を手に、"ZEED"打倒のため立ち上がった。敵にさらわれた子供忍者を、すべて助け出すことがムサシの使命だ。

今月は全ミッションと、ボスを大公開！

アクションマニアもうなる、忍者アクションゲームだぞ！

アスミック
12月発売予定／定価6800円





MISSION1 テロリストを追え!



スタートは、"ZEED"のたむろする街だ。いかにも強そうなモヒカン頭のやつや、障害物に隠れて銃を撃つ者などが、前方から集団で襲ってくる。忍者はほとんど出現しないので、わりとラクなエリアだ。

1 街



上の段にも子供忍者がつかまっている。ジャンプして飛び乗ろう。

2 ビルの裏通り



壁にへばりつく忍者が出現する。剣を投げつけるやつもいるぞ。

BOSS Ken-oh



火の玉を投げつけてくる、最初のボス。しゃがんだりジャンプしたりして、火の玉をよけるのだ。ダメージを与えられるのは口だけ。

MISSION2 補給基地を叩け!



岩場からパイプのエリアへとぬける、ミッション2。ここから忍者の数がかなり増えてくる。

パイプのエリアでは、攻撃しにくいところに敵がいるので、初めは苦労するかもしれない。

1 岩場



スタート直後から忍者が襲ってくる。

2 パイプ



パイプを伝わって、下へと向かうのだ。

3 補給基地



突然フッと現れる忍者がいっぱい!

BOSS まんだら

仏像がクルクルと回転しながら近づいてくる。後ろにはバリアもある。その後、火をはく大ボスが登場。



▶早めに倒さないと追いつめられてしまう。



▲上下に移動しながら、連続で火をはいてくる。

忍法帳

ムサシの武器は、手裏剣だけ。でも、1つのエリアにつき1回だけ忍術が使えるんだ。どの忍術も、一瞬にして画面上の敵を消すことができる強力なもの。



▲忍術は3種類あって、エリアによって使える術が違う。術を唱えると、敵がピタッと止まる。

分身の術





最初の街でも使えるのが、この分身の術だ。ムサシの分身が何体も出現して、敵を倒してくれる。忍術を使いたいときは、セレクトボタンを押すだけでOK。



MISSION3 ニンジャ部隊を打ち破れ!



右を向いても左を向いても忍者だらけのミッション3。これまでのエリアとは比べものにならないほど、攻撃が激しくなってくる。
忍者の里は、落とし穴もあり、足場も狭くてとても危険なところだ。うまく移動しないと、逃げ場を失ってしまうぞ。

BOSS ロブスター



ヨロイで身を守ったボス。弱点の頭を攻撃しない限り、ジリジリと近づいてくる。

1 林



色によって攻撃方法が違う忍者が、あちこちから出現する。

2 忍者の里Ⅰ



ここで登場する忍者は、とにかく動きが速い。落とし穴にも注意!

2 忍者の里Ⅱ



安全な場所を確保して敵に立ち向かおう。子供忍者を救い出せ!

MISSION4 黒幕ニンジャを倒せ!



ここが最終ミッション。想像を絶する忍者たちの攻撃が、ムサシを待ち受けている。ほんとに忍術が何回も使えたらいいのに、と思ってしまうくらい。
塀ぎわでは、できるだけ安全な段に移って進んだ方がよさそうだ。屋敷をぬけると、いよいよ黒幕ニンジャたちとの戦いが始まるぞ!

BOSS MASKED忍者



色違いの忍者たちが、4人登場。一人ずつと対戦し、一人倒すと、すぐ次の忍者が襲ってくるのだ。さてさて、どんな攻撃をしかけてくるのかは来月号をお楽しみに!

1 塀ぎわ



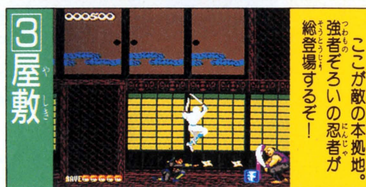
街と同じように、塀の上と下で敵が待っている。

2 竹林



大きな岩場もある竹林。あせらず慎重な行動が必要だ。

3 屋敷



ここが敵の本拠地。強者ぞろいの忍者が総登場するぞ!

龍巻の術



一瞬にして敵を吹き飛ばす、龍巻の術は、ビルの裏通りや岩場などで使える。どの忍術もそうだけど、ボスを忍術だけで倒すことはできないよ。

稲妻の術



パイプのエリアなどで使える稲妻の術。
ムサシの体から、画面いっぱいに雷光が走り、敵を倒す。忍術は一回しか使えないから、使う場所をよく考えた方がいいね。

犯罪シンジケート ZEED軍団

ZEED軍団は、どいつも個性のある動きを持っている。姿形は同じようでも、攻撃パターンがすべて違うのだ。今回は、代表的な敵をいくつか紹介しておこう。

モヒ



モヒカン頭のこいつは、素手で戦いを挑んでくる。キックされる前に倒しておこう。

ガン



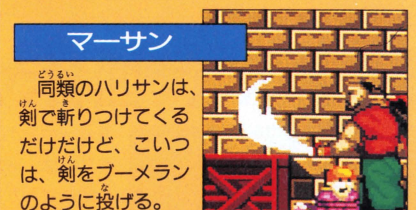
銃を片手に弾を撃ってくる。地面にうつぶせて弾を撃つこともあるので、注意が必要だ。

ジャックナイフ



ナイフを持って近づいてくる。モヒやガンなどと集団で襲ってくることが多い敵だ。

マーサン



同類のハリサンは、剣で斬りつけてくるだけだけど、こいつは、剣をブーメランのように投げる。

ブルースパイダー



壁にピタッとはりつき、ムサシが近づくとスルスルッと降りてくる。降りる前にジャンプで倒そう。

ブルー



現れると同時に、空中で回転しながらムサシに向かって降りてくる。かなりやっかいなやつ。

グリーン



ブルーと同じように両手に剣を持っている。ムサシに近づいて剣を振り回す。

めぞん一刻

マイクロキャビン／8月4日発売／5900円

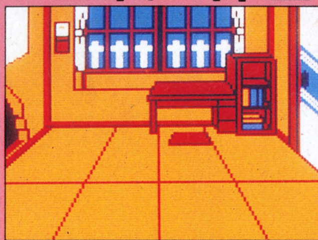


今月は実際にゲームを進めながら前半部分のポイントを紹介だ!

響子さんファンお待ちかねの『めぞん一刻』も、あとちょっとで発売。このゲームは、PCエンジンで3作目のアドベンチャーなんだけど、何回も言っているように、普通のADVと違ってキャラクターの性格設定をつかまないと、なかなか話が進展しないんだ。そこで今月は、最初の部分で実際にゲームを進めながら紹介してみるぞ。



1 五代の部屋からスタート!



▲ゲームはまず五代の部屋から始まる。ここでは特に取る物もないけど、一通り部屋を見回してみよう。

五代の部屋には窓がある。この窓を開けると「とびおりる」なんていうコマンドが出てくるけど、これをやるとゲームオーバーになっちゃうぞ。

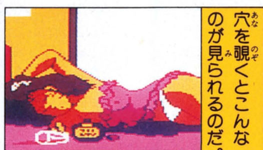


2 押入れで四谷さんと話す



▲押入の壁には穴が開いている。四谷さんは、盛んに覗けと勧めてくるけど……。

最初は部屋の右にある押入に入ってみよう。ここには、一刻館住人の中でもかなりの難物・四谷さんがいる。ここでは四谷さんと話しをして、下に落ちているエロ本を取っておこう。



穴を覗くとこんなのが見られるのだ。

ここでは、このエロ本を取っておくこと。後で役に立つ。

3 穴に入って4号室へ



▲神出鬼没の四谷さんはここにも出現。ここでは、とりあえず懐中電灯を手に入れろ!

今度は部屋の左の穴に入ってみよう。ここでエロ本を渡して懐中電灯をもらい、その後4号室に行って取れるものをみんな取っておこう。本を渡しておけば、ちゃんと取れるからね。



一刻館周辺で生きぬくための基本ポイント!

●住人には物をあげよう!



一刻館の住人たちは、やたらに五代のことをじゃましたり、情報を教えてくれなかったりする。こういうときは、何か物をあげておくといいぞ!

●響子さんのごきげんをそこねるな!



このゲームのヒロイン・響子さんは、結構やきもち焼きでワガママなところがあるんだ。変なことをするとすぐヘソを曲げるので、ゴキゲンを損ねないように!

●手順をふまないと先には行けない!



ゲーム中には、ある手順を踏まないと先の展開に進めないところ(宴会、フォトスタンドを取るなど)がある。どこがそうなのかよく見極めよう。

●ワナには引っかからないこと!



ゲーム中には、ゲームオーバーになっちゃうような罠も仕掛けられている。ある程度まで進んだら一刻館のトイレでパスワードを取っておくようにしよう。

●いい人は利用しよう!



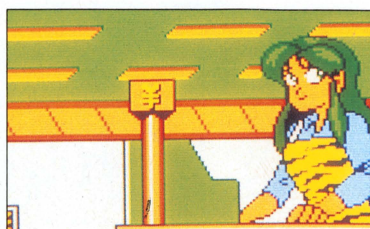
一刻館の住人以外にはいい人もいるんだ。お金に困ったりしたときは、こういう人に助けを求めてみよう。ちなみにマスターはツケでお酒を売ってくれるぞ。

4 ハガキを取ってスーパーへ!

四谷さんからもらえるものをもらったら、一階に降りて一刻館から出てみよう。一刻館の住人から、話を聞くためには、何かと物を与えないとならないので、スーパーに行ってラーメンを買うのだ。出かけるときに、入口でハガキも取っておこう!



◀郵便受けに、響子さん宛の葉書がささっている。後で響子さんのとこに持って行こう。



▲ここがスーパー。ここではとりあえず「そくせきらーめん」を1個買おう!

©高橋／小学館、キティ、フジテレビ、マイクロキャビン

5 管理人室に行こう!



スーパーから一刻館に戻ってきたら、まず入口の一の瀬のおばさんにさっき買ったラーメンを渡そう。そうしないと、つきまとわれて響子さんの部屋に入れない。響子さんの部屋に入ったら、ハガキを見せてから話していると、「かんりにんしつにはいる」というコマンドが出てくる。



管理人室の中に入ったら、響子さんに何回も話しかけてみよう。

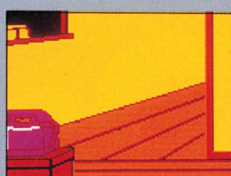


物干し場に出たら、下着に興味を示さないように。響子さんの機嫌を損ねるぞ!



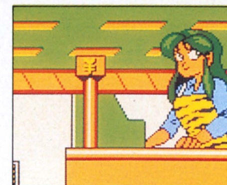
管理人室左下のフォトスタンドを取ると、こんな風に新しい展開になっていく。

6 廊下で黒板を見る



管理人室から出たら、ここで黒板を見ておこう。ヒントが書かれているぞ。

7 スーパーでラーメンを買う



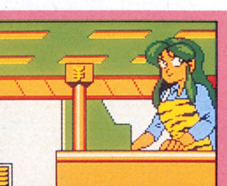
またスーパーに来て、今度はラーメンを3つ買っておくのだ。

8 茶々丸に行く



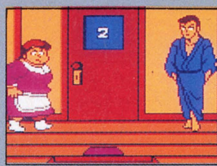
スナック茶々丸。ここにいる人とは、3回ずつ話しをしておこう。

9 もう一回スーパーに!!



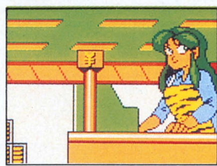
またスーパーに行って招き猫を見よう。5000円もするからちょっと買えないね。

10 一刻館で話をする



ここで、一回一刻館に戻ってみよう。入口のドアを開けて中に入ると、一の瀬のおばさんと四谷さんがいるから、それぞれに3回ずつ話しかけてみるのだ。

11 再びお買物!



一刻館の2人に話し終ったら、もう一回スーパーに行ってみよう。さっきまで5000円だった招き猫が、3000円に値下げ。ここで招き猫とドーナッツを買っておこう。

12 ラーメンを渡す



一刻館に戻ると、またまた一の瀬のおばさんが入口でうろうろしてる。一刻館の人は、物をあげても、すぐにまたうろつき始めるから始末が悪い。ここでもラーメンをあげておこう。

13 酒を買おう!



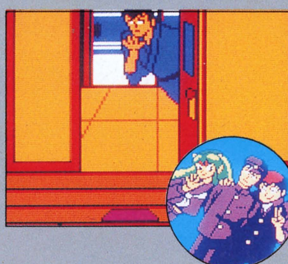
今度は、スナック茶々丸に行く。さっきいた酒屋のおじさんがいなくなっているので、マスターからお酒を買おう。持ち金は少ないけど、このマスターはとってもいい人なのでツケで売ってくれるぞ。

14 招き猫を四谷さんに渡す



廊下の黒板のメッセージ、招き猫を探してたのは誰だったか覚えてるかな? さっきスーパーで買ってきた招き猫を、4号室で四谷さんに渡そう。4号室に入る前には、四谷さんにラーメンをあげておこうね。

15 2号室で写真をもらおう!

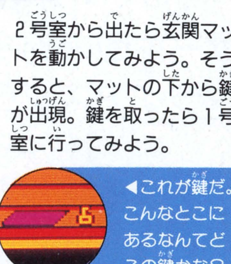


そのまま一階に降りてくると、2号室の前で四谷さんに呼び止められる。中に入ると、重要なアイテム・四谷さんの写真をくれるぞ。

16 カギを取って1号室に

2号室から出たら玄関マットを動かしてみよう。そうすると、マットの下から鍵が出現。鍵を取ったら1号室に行ってみよう。

◀これが鍵だ。こんなとこにあるなんてどこの鍵かな?



▲ラーメンを渡し、話をしてから一回左に行き、戻ってドアを叩く。

17 大宴会だっ!!!



1号室の中に入ったら、おばさんと話してからドーナッツ、お酒の順で渡すと……。一刻館名物大宴会の始まりだ。わめいてから、3回連続で酒を飲むと響子さんに迫れる(?)



▲これが宴会の図。ゲーム中には、何回もこのシーンにお目にかかることになるぞ。そのたびに響子さんに迫ってみよう!

このあとの展開はやってのお楽しみ!!

最初の宴会までをざっと紹介したけど、大体どんなふうに進むかわかったかな? ここまではホンの序の口。後はキミたちが頑張って響子さんの秘密の写真を見つけてね。



◀屋根の上には響子さんの下着が! ちゃんと返すようにね。





▶ゲームでは電話も重要。実家や坂本に電話するといいことがあるかもよ。

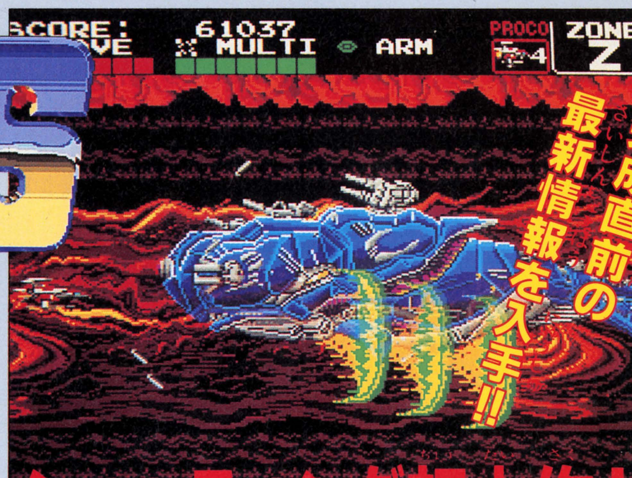
(SPECIAL REPORT)

CD-ROM EXPRESS

超大作『天外』は発売されたが、まだまだ話題作、期待作がめじろ押しのCDロム。今月もガンガン紹介していくぞ!!

SUPER DARIUS

NECアベニュー／10月発売予定／価格未定



いよいよダライアスも完成が近付いてきた。先行発売のCDロム版はアベニューの総力を使ってアーケード版と同等のサウンドを実現し、さらに幻のキャラクターも収録。オリジナルをこえた移植版『スーパーダライアス』として登場する！　今回はゲームの概要を中心に紹介しよう。

PCエンジンの限界に挑戦したシューティング超大作！

GAME STORY　ベルサー軍団の罠をくぐりぬけ惑星ダライアスから脱出せよ！

場所も時間も神しか知らない時……高度な科学技術を持つ惑星ダライアスは、凶悪な侵略者『ベルサー軍団』の手による死の星と化してしまった。シェルターの中に逃げ込み、生き残ったプロコとティアットはダライアスの科学技術の粋を集めた戦闘機『シルバーホーク（ダライアスの神の使い、銀のタカのこと）』に乗り込み、ダライアスを脱出することを決意した。だが、その行く手にはベルサー軍団のヒレツなワナがしかけられていた。

しかし、シルバーホークは進化する戦闘機だ！　敵の出すパワーカプセルを奪ってパワーアップし、立ちふさがる敵巨大戦艦を倒せ！　そして、7つのゾーンを突破し、惑星ダライアスを脱出するのだ！


▶これがシルバーホーク。パワーアップすれば、バリアもつくぞ。

PCエンジン版はこう移植された!!



オリジナルは、かの『忍者ウォーリアーズ』と同様の3画面きょう体のゲーム。それを1画面にアレンジしているのだ。当然、エンジン版では、それにふさわしいゲームバランスが与えられる。現在、制作スタッフはこの作業に取り組んでいるぞ。

シルバーホークはパワーアップで進化する！

自機『シルバーホーク』は、色のついた敵を倒した時に現れるパワーカプセルを取ることでパワーアップするぞ。カプセルを取るたびに少しずつ強くなるが、8個で武器が進化し、より強力になる。

ミサイル


◀標準装備。ショットスピードが速い。ミサイルのパワーアップは赤い玉だ。

レーザー


◀赤い玉を8個取るとレーザーになる。弾は貫通するので、強力な敵に有効。

ウェーブ


◀赤い玉を16個取ると最強のウェーブに。敵や背景を貫通して飛ぶ広域破壊弾だ。

ボム


◀前方下に落下するごくふつうの爆弾。ボムのパワーアップは緑の玉だ。

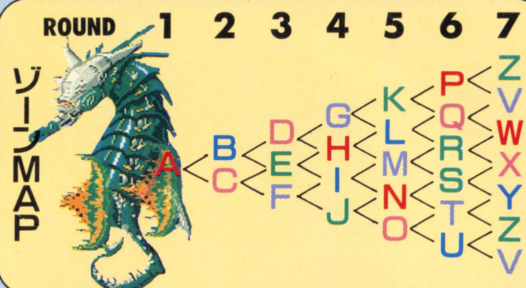
ツインボム


◀緑の玉を8個取ると前方上下にボムが発射される。かなり強いぞ！

マルチボム


◀緑の玉を16個取ると後方上下からもボムが発射される。後半面では絶対ほしい。

これがダライアスワールドだ!



ダライアスは全7ラウンド。26ゾーンだ。ゲームはラウンド1、ゾーンAからスタート! ボスを倒すと分岐点が出現し、次のゾーンを選択するんだ。

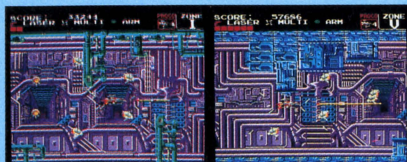
各ゾーンはそれぞれ背景(5種類)、マップ、出現する敵、パワーアップの数、ボスキャラ(ラウンド7のみ)が違ってくる。自分のテクニック、装備と相談してルートを決めてくれ。ちなみに右のマップの色は背景に対応しているのだ。

宇宙洞窟ゾーン



いわゆる洞窟のシーン。天井にはりついている砲台『ジツミP19』なんかがこわい面だ。また、ゾーンAに登場する『マヤリークD・18』は、近付くと誘爆するので注意したい。

宇宙都市ゾーン



パイプやブロックで仕切られた都市のゾーンだ。この面も天井にごちゃごちゃついているので、できることならツインボムがほしいところ。逃げ場がそれほどないので要注意だ。

山岳地帯ゾーン



テンポのいいBGMが印象深い山岳ゾーン。前の2つよりは逃げ場が広いけど、その分だけ地上物の攻撃が激しい。特にレーザーを撃ってくる砲台『トモマヤJ23』などには十分注意しよう。

海底都市ゾーン



水面からの光が美しい海底のゾーンだ。サンゴや遺跡なんかもあるね。でも、そのかげからミサイル砲台『メツヒW25』が攻撃してきたりする。が、それほど難度は高くないぞ。

バンアレンベルトゾーン



荒れ果てた惑星表面。いきなり画面上部に衛星が出てきたり、アステロイドが画面上を飛びかったりと、いろいろなことがおこる面。BGMはオーケストラ風。

ボスを倒すと分岐点!



▲ここで上に行けばBゾーン。下ならCゾーンに行けるのだ。

ボスを倒すとラウンドクリアのテーマが流れるけど、ここでうかれてはいけない。クリア直後に分岐点が待っているからだ。ラウンドクリアしたら通路が上下に別れるので、行きたい方向を選んで自機を上か下に動かそう。次のゾーンが選択できるぞ。間違って壁にぶつかるなよ!



WARNING! A HUGE BATTLE SHIP IS APPROACHING FAST

警告! 敵巨大戦艦急速接近中!!

ある程度進むと画面が暗くなり、警告メッセージが出現。その後背景が変わって、巨大戦艦が出現する。見ればわかるけど、これらは「魚貝類」をモチーフにしているんだ。もちろん、ボスだけあってかなり手強いからね。

ところで、攻撃パターンなんだけど、実はそこまで完成してなかったんだ。残念。でも、どうやらゲーセンパターンは通用しないらしいぞ。





◀ファッティグラトン

▲エレクトリックファン



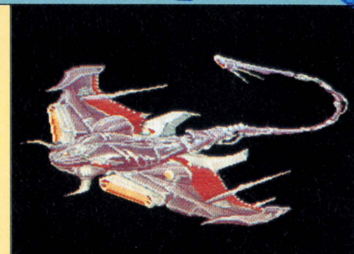
▶ディアルシェアーズ

▲アイアンハンマー



◀ボスとの対決シーンはこんな感じ。どんな攻撃をしてくるのかが楽しみだね!

CD-ROM版にはあの幻のキャラも収録



▶これがビッグラジャーンヌだ。他にも数種類入るようだぞっ!!

CDロム版には11種類のボスキャラ(Huカード版にないオクトパス、カトルフィッシュもある!)の他に、業務用で割愛されたボスも登場する。『タイガーシャーク』『ビッグラジャーンヌ』だ。まさに、ゲーセンを越える移植になりそうだぜっ!!

鏡の国のレジェンド

ビクター音産／9月末発売予定／価格未定



のりピー主演!!

人気アイドルの酒井法子ちゃん主演ということで、ゲームファン以外からも注目を集めている「鏡の国のレジェンド」。

制作の方も9月末発売予定をめざして順調に制作進行中！　背景やのりピーの画面はほぼ完成。あとはその画面の合成とメッセージなどを入れていけばOKというところまで進んでいるぞ。

今月はゲームの舞台になる、不思議の国ブランケットと登場キャラクター、そして酒井法子ちゃんの役割などを中心に紹介しよう。



鏡の国を舞台にしたシネマトグラフィックアドベンチャー



このゲームのキャッチフレーズは、シネマトグラフィックアドベンチャー。映画（シネマ）のように美しいグラフィックのアドベンチャーゲーム！　といった意味で付けられたキャッチフレーズで、のりピーの写真を取り込んだ画面を始め、アニメーションシーンなどもいっぱい。見てるだけでも楽しいゲームに仕上がりそうだ。

アイドル主演のCD-ROMというと小川範子ちゃんの「No・Ri・Ko」がまず思い浮かぶけど、こっちの法子ちゃんの主演ゲームは、アドベンチャーの要素をかなりたっぷり取り入れてもいるらしい。

のりピーファンはもちろん、そうでない人もゲームとしての仕上がりに期待してていいんじゃないかな。

コマンドは選択方式



コマンドは「コブラ」と同タイプのメニュー方式。どんな謎が待っているのか？

のりピーは鏡の中から登場!!







▲これが愛する人を呼び出せるコンパクト。のりピーは、この鏡の中からゲームに参加することになる。はやく本物を見てみたいね。

何者かの魔力によって異次元の世界に連れ去られ、水晶玉の中に閉じ込められたのりピー。そののりピーを救うべく、ブランケットの国でプレイヤー（つまりキミのことね）は、冒険を繰り広げていく。

これがゲームの大まかなストーリーなんだけど、のりピーファンとしては、「えっ、じゃあ、最後に助けだすまでのりピーの顔が見れないの!?」って言いたくなっちゃうよね。

ご心配なく。実はゲームの途中で魔法のコンパクトを手にいれると、そこにのりピーの顔が映しだされるようになり、キミはコンパクトの鏡の中ののりピーと協力して敵と戦っていく、という設定になっているのだ。

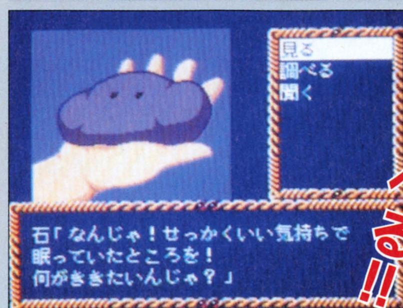
もちろん、鏡の中ののりピーはキミに向かって、いっぱい話しかけてきてくれる。鏡の中ではあるけれど、気持ちとしては、のりピーがそばにいて一緒に戦ってくれているようなものだ。

このゲームの撮影やナレーション録りでは「感情を出すのに苦労しました」というのりピー。そののりピーのガンバリに答えるためにも、キミはのりピーを絶対に助け出さなくっちゃ！もちろんのりピーの歌も4曲収録されてるぞ。



ゲームの舞台ブランケットの国はこ～んなところだ!!





石がしゃべる!!

テレビ中継中に何者かによって異次元空間に連れ去られたのりピー。そののりピーを追ってキミがやってきたのが、ゲームの舞台となる不思議の国ブランケットだ。

このブランケットの国、何が不思議って、道ばたの石ころはしゃべるし、おかしなかっこうの動物はいるし、魔力を持った生き物まで住んでいる。おまけに、この国では、なんと鏡と話ができちゃうっていうんだからスゴイ!!

実にファンタジックな、このブランケットの国での、最初のキミの目的は、まず、この世界の雰囲気をつかむことと、心から愛している人を呼び出せるという魔法のコンパクトを手に入れること（このコンパクトにのりピーが映しだされるわけだ）。

当然、キミを手助けしてくれる心やさしい人々や動物たちもいっぱいいるから、勇気とのりピーへの「愛」をふり絞って、魔女ダーナたちに立ち向って行ってくれ。

魔女ダーナを倒すと、新たな謎が生まれ舞台は砂漠、試練の山、ハッピーゾーンと、つぎつぎに広がっていくぞ。



ボロボロでオバケーな感じのダーナの館。地下室もあり、中には鏡がいっぱい！



▼コンガを叩いて唄ったりする脳天気なキャラ。けっこういろんなヒントをくれるよ。

▲魔女。ブランケットの国の人々を鏡の中に閉じ込めているトンデモナイ奴だ。

アドベンチャー部分も本格派!!





▲部屋の中に鏡が……。
近づいて鏡を覗き込んでみると、なぜか顔が映らない。どうもこの鏡にはヒミツがありそうだぞ……。

前ページでも紹介したように、このゲームはアイドルソフトという側面はもちろんあるのだが、システム的に見るとアドベンチャーの要素がかなりしっかり取り込まれているらしい。

左はゲームの1シーンだけれど、場面をこまかく分割して、選択肢を本格的に用意しているのがわかるはずだ。

画面のレイアウトは「コブラ」にちょっと似た感じ。コマンドも、場面に応じて選択肢が変化するメニュー方式を採用している。

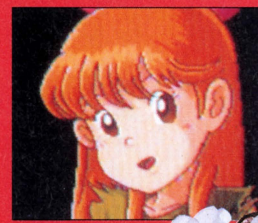
テレビで唄っていたのりピーが、なぜ突然、異次元ワールドに引き込まれたのか？　鏡に隠された不思議な力とは？　などなど、解かなければならない謎がいっぱい。

森の中には3－Dの迷路があったり、ワナがいっぱいの建物が出てきたり、もちろん敵も、魔女ダーナ以外にドンドン登場する。

キミは無事、のりピーを救いだすことができるだろうか？

●しゃべりもいっぱい！

このゲームのひとつのウリは、とにかく登場人物がよくしゃべること。「コブラ」もかなりのものだったけど、「鏡の中のレジェンド」のメッセージ量はその5倍とか。声はもちろん、有名な声優さんのものだ。



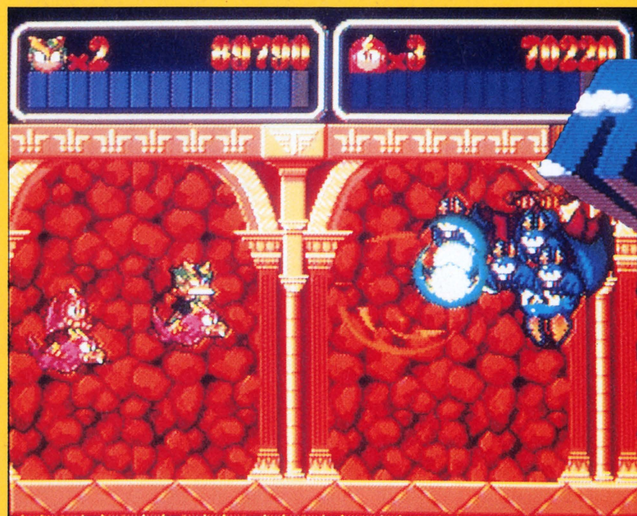






建物の中に、3－Dタイプの迷路出現!?　この先に待っているのは何？
でも、きっと何かいいことがあると信じて突き進むのだ！

©1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC　©1989 サンミュージック・プロダクション





モンスター・レアー



ハドソン／8月31日発売／5800円

期待のコミカルアクションシューティング、モンスター・レアーもいよいよ完成が迫ってきた。今回はアクション面のいろいろなトラップやボスキャラを中心に紹介しておこう。移植度も高いのでゲーセンファンは期待していいぞ！

アクションエリアはいろいろなトラップでいっぱい！

ジャンプの連続で切り抜けるアクションエリアには敵キャラに加えて、数々のトラップが待ち受けている。この手のゲームによくある連続する島やプレイヤーがのっかったとたんに上下左右にゆれる床のほかに、写真のようなインケンなトラップがどっさりとあるのだ。いろいろなテクニックを駆使して上手に切り抜けようぜ。

床が落ちる！



▲プレイヤーが乗るといきなり落ちる床。前にいるカタツムリを倒してから飛び移ればいいんだけど…。

スリップ注意！



◀ラウンド7は氷の国。床は氷で出来ていて、よくすべる。すべりすぎて敵にぶつからないよう注意しよう！

急な坂道！

▼坂道では普通のショットは敵にあたりにくくなるぞ！



はいあがれ！



▲スクロールにつぶされる前に①ボタン連打で崖のうえにはい上がれ！

後ろから岩!!

▼後ろから巨大な岩、前は奈落の底！プラプリル、決死の大ジャンプ!!



この入口にはいるとシューティングエリアだ！



撃ち返し弾！



◀一部の敵はやられると同時に弾を撃つ奴もいる。撃ち返し弾の撃ち方も数種類あるので注意しよう。

ジャンプ台の連続！

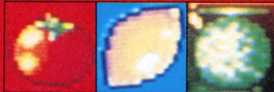


◀小さいジャンプ台を足場にして連続大ジャンプ！敵キャラにも注意して進むことが大切だ。

アクションエリアにはお助けキャラが登場する

アクションエリアにはちゃんと取って得するお助けキャラが登場するんだ。これを取ってゲームを有利に進めよう。間違ってデビルを取らないように！

破裂するフルーツ！



◀これら3種類のフルーツに弾を打ち込むと……。



▶破裂して、4つのフルーツに分裂するんだ！

フェアリーとデビル



▲こちらがフェアリー。色は2種類、効果は3種類もあるのだ。



▲赤いフェアリーはフルーツをケーキに変える。青は無敵！



▲こちらがデビル。まちがって取ると困ったことになる。



▲フルーツを花に変えて、ライフ回復をできなくするんだ！

こんなところまで忠実に移植されているぞっ！

ハドソンの移植技術はR-TYPEやファイティングストリート、ビックリマンワールド（モンスターランド）で証明済みだとは思うけど、このモンスター・レアーも2重スクロールなどを除けば、ほぼ完璧な移植なのだ。敵の出現パターンや攻撃方法などはもちろん、キャラクターの細かい動きまで移植している。いろいろなパターンが用意されているので、ひまがあったらポーズをかけてじっと眺めてほしい。

また、音楽はCDによるアレンジバージョン。これは賛否両論あるかもしれないけど、出来はなかなかいいので、これもぜひじっくり聞いてもらいたい。



▲プレイヤーや敵キャラの豊かな表情、のほんの一部。キャラクターはマンガチックなもので統一されていてなかなかかわいい。

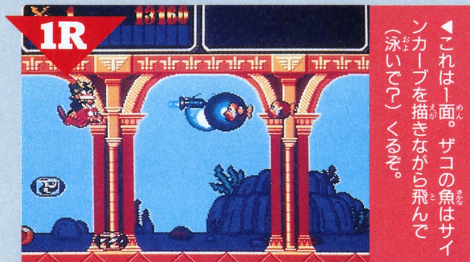


▲ハイスコアエントリー画面。ハイスコアはバックアップに記録されるので電源を切っても残るのだ。

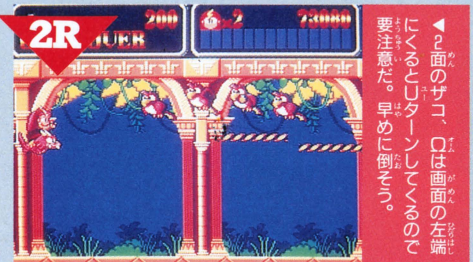
シューティングエリアはユニークなボスが続々登場!!

シューティングエリアはボスとその子分が登場する。子分編隊を倒してパワーアップを取り、ボスとの戦いを有利にすすめよう。だけど、ザコとはいえども決して油断はできないぞ。そしてエリアの最後に出現するボスは、姿形はかわいいけれど。かなり意表をついた攻撃を仕かけてくる。こいつは倒しがいがあるぜ！





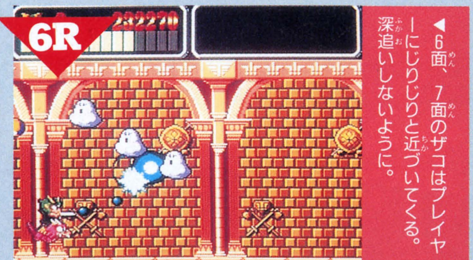
◀これは1面。ザコの魚はサインカーブを描きながら飛んで（泳いで？）くるぞ。



◀2面のザコ、Ωは画面の左端にくるとUターンしてくるので要注意だ。早めに倒そう。



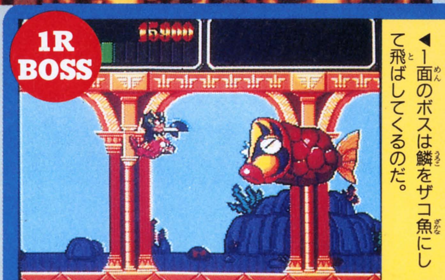
▲5面のザコは死神だ。弾が当ると3匹に分裂して、それぞれがプレイヤーめがけて突っ込んでくるぞ！



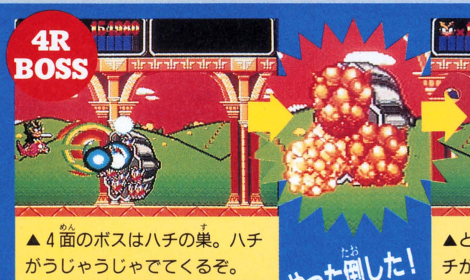
◀6面、7面のザコはプレイヤーにじりじりと近づいてくる。深追いしないように。

これがボスだ!!

各ラウンドの最後に出てくるボスはユニークなものばかり。姿形がユニークなのかと思いきや、攻撃方法までユニークなのだ！



◀1面のボスは鱗をザコ魚にして飛ばしてくるのだ。



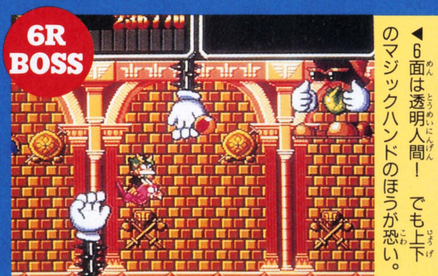
▲4面のボスはハチの巣。ハチがうじゃうじゃでてくるぞ。



▲と、思いきや、中から女王バチが！ 体当たりに注意!!



▲2面のボスは巨大ヘビ。体の節々に弾を撃ちこめっ！

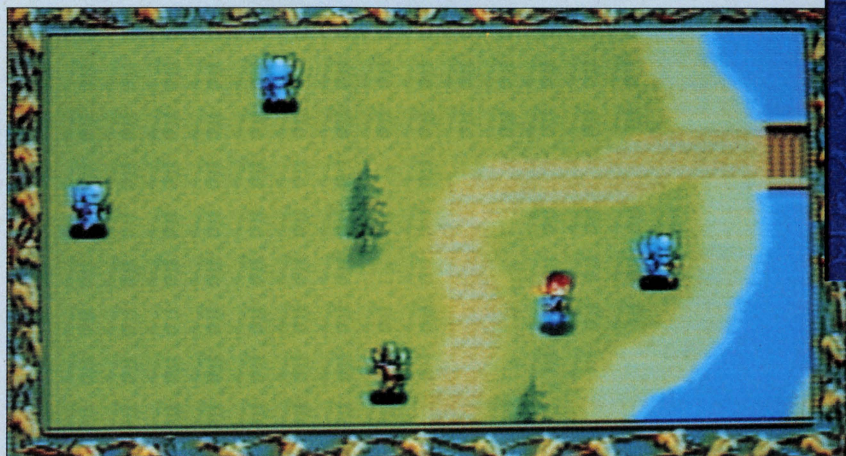


◀6面は透明人間！ でも上下のマジックハンドのほうが恐い。



▲懐かしのおばけキノコ。ある程度弾を打ち込むと……。

▼スロットマシンが回転する。ハートが出ると弱点を出すぞ！





ハドソン／発売日未定／価格未定

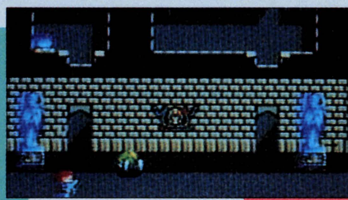


先月号の紹介で、早くも話題を呼んでいる『イース』。今月は新しい画面写真がたくさん手に入ったので、気合いを入れて紹介するぞ。あまりに美しいグラフィックの数々は、ゲーマー心をくすぐる事まちがいなし！

これがイースの舞台"エステリア"だっ！

『イース』の舞台となる島国"エステリア"。ゲームは、この国のミネアの町から始まる。突如この国に出現したモンスターを退治するために、主人公のアドルはあらゆる場所を探検する。草原や神殿、廃坑と次々に戦いの場所は移っていく。迷路の様に入り組んでいる神殿や一歩足を踏み入れると暗闇に包まれてうかつに動きがとれない廃坑。といったように、次の戦いの場に行くと必ず新しい展開があって、プレイヤーをあきさせないのだ。





▶神殿の中は複雑な作りになっている分、宝箱もたくさんある。

まっ暗だあ!!

◀廃坑に入ると、スポット処理になる。迷ったら最後だ！



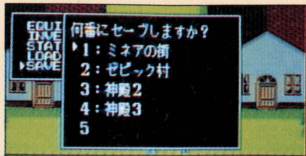
▲冒険の途中には、今まで倒してきたザコとは違う、並じゃない強さのデカキャラとも戦わなくてはいけない。できるだけレベルアップしてから戦いを挑もう。

CD-ROMならではのオリジナル画面も盛りだくさん！



ゲームシステムはこんな感じだ!!

パソコン版のイースIとIIでは、若干ゲームシステムが違うんだ。例えば主人公の動きとか、アイテムの表示方法。そこでCD-ROM版のイースでは、より遊びやすいパソコン版イースIIのゲームシステムを採用している。こうすることでゲーム全体の統一感が高まるし、なによりわずらわしくなく、スムーズにゲームが展開するのがウレシイね。

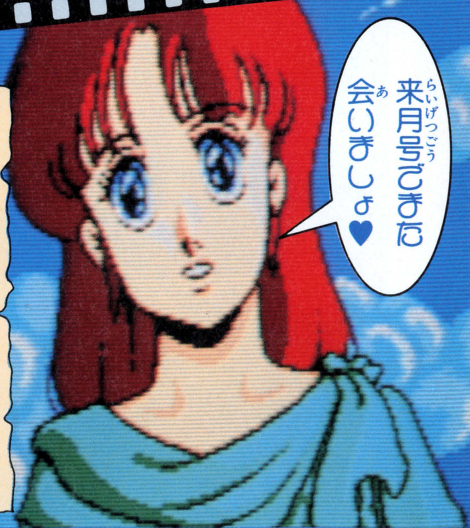


◀セーブは5か所にできるようになり、記録した場所も表示される。



◀武器と防具の装備も、1つの画面内で行うことにより、とても分かりやすい。

◀アイテムの表示画面。カーソルを合わせると、アイテムの名前が表示される。







ヤル気にさせる、
演出がいっぱい!

SUPER アルバトロス

日本テレネット
8月下旬発売／6780円





CD－ROMならではの大容量を生かした、ケタはずれのゴルフゲーム。

ストーリーがあるってこともオドロキだけど、5コース、全90ホールというスケールの大きさにもびっくりしちゃうね。グラフィックはもちろん、コース別に用意されたBGMも軽快。まさしくプレイヤーを勝負の主人公にしてくれるのだ。このゲームがあれば、一生ゴルフ三昧ができてしまいそうだぞっ！

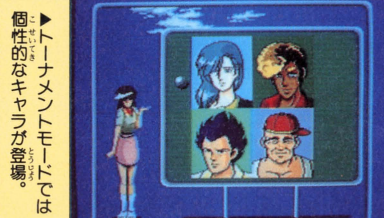
楽しみ方はいっぱい、なおかつ操作はカンタン!!



モードは3つ。トレーニングモードは、ニューエントリーで名前や性別、年令を入力し、好きなコースを選んでプレイできる。マッチプレイは、評判のオリジナルモード。6人の強敵が登場するアニメーションをふんだんに使った豪華なモードだ。そして、トーナメントモードでは、マッチプレイに登場するキャラを使って最高4人までの対戦ができるぞ！

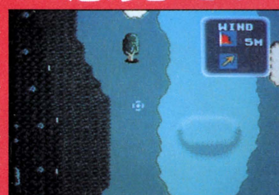


▶名前は漢字で入力できる。本気になれそうだね。



▶トーナメントモードでは個性的なキャラが登場。

ビギナーでもすぐにプロ感覚でプレイ開始！



ビギナーでもすぐに、プロ感覚でプレイ開始！

このゲームではショットの方向を決めたり、パワーの調節をしたりする操作がとってもカンタン。ビギナーでもすぐにのめりこめるぞっ！

コースデーター	クラブ選択	風むき
NO. 17 446M PAR 5 SHOT 1	CLUB 1W FACE	WIND 5M

▲コースのデータやクラブ選択などは、ウィンドーに表示される。
▶人形を見ながら、パワーとタイミングを決定。わかりやすいね。





グラフィックの美しさは絶品!



▶パワフルなボールの動きが、ショットを楽しくしてくれる。

ぐ〜ん

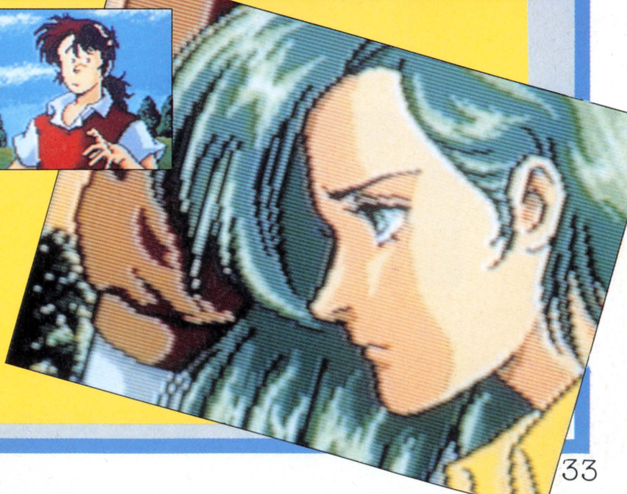
コースの美しさはリアル感覚。今までに登場したゴルフゲームのなかでは、トップクラスのグラフィックだ。

ショットすると、ボールがグングンと空に舞い上がり、画面にせまってくる。その動きもスムーズで、プレイヤーに今までになかったショットの楽しみを味わわせてくれるぞ！



▶拡大グリーンの画面はまだ開発中。でもキレイだね！





▲▶思い入れ度の高いアニメーションシーン。

PC Engine

絶対退屈させませんっ！



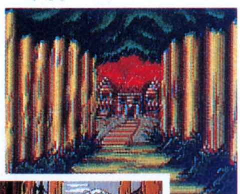


ファンタジー映画(ゲーム)の主人公は、
君と酒井法子。のりぴーと君だけのストーリーを味わって欲しい。
全篇歌い、しゃべり、アニメしまくっているまさにCD-ROMならではの夢のゲームだ。

シネマトグラフィック・アドベンチャー・ゲーム

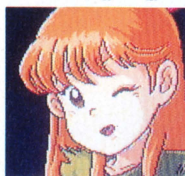
鏡の国のレジェンド

9月末発売予定
CD-ROM²
価格未定











のりぴ～と共演して下さい♡

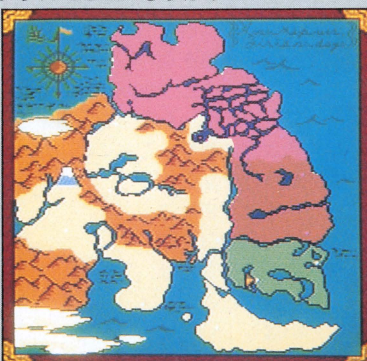
C 1989 サンミュージック・プロダクション
C 1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元：HIS MASTER'S VOICE Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



磐毛国から陸奥国まで徹底紹介!!

発売直後から好調な売れ行きをみせているCD−ROM大作「天外魔境」。キミは、はたしてどこまでクリアできただろうか？



▶右のマップのピンク色の部分が今回紹介する磐毛、陸羽、陸奥国の場所だ。JIPANG全部から見ればほんの一部だ。

今月の本誌は、発売1か月ということで、エリア2〜4までの、磐毛、陸羽、陸奥国の攻略ポイントを大紹介！

これらの3国は、ゲーム前半の1大ポイント「仲間、綱手との出会い」を始め、さまざまなドラマでいっぱい。打倒！ 大門教の意味では、2番手タマモ姫から5番手マントーまでの4人が登場する。

エリアが進むたびに、敵も強くなり、より緊迫の度合いも高まる天外魔境！ JIPANGに平和を取り戻すため、進め！ 自来也!!



重要アイテム表

アイテム	白光のオノ	ねずみカギ
	絵図面	ヘビ玉
	大カナヅチ	かんざし
	かみなり玉	さる酒

上のアイテムはゲームを進めるために絶対必要なものだ。必ず見つけよう！

術	雷光	涼風	火天	清水
	月寝	泥虫	逃水	落葉
	落花	迅雷	雲海	息吹
	禁印			

磐毛国から陸奥国までに手に入る術を並べてある。ぜひ参考にしてくれ。

磐毛国



2人めの火の勇者「綱手」を探し出せ!!

この磐毛国には最初の仲間『綱手』がいる。力持ちのオテンバ少女で、オノの扱いが得意。手強いキツネ族と戦うには力強～い味方だ。また、あぶくま洞にいる沼ボウズや白河城のからくりなどが行く手を阻んで、なかなか先へ進ませてくれない。あせらずじっくりと攻略するのがポイントだ。

1 雲切の里3
2 ナメクジの洞
3 太田村
4 あしかが学校
5 きこりの村
6 はわい村
7 宇都宮城
8 雲切の里4
9 あぶくま洞
10 犬神村
11 白河城
12 白河の関
13 なこその関

綱手を仲間にしよう!!



太田村で綱手のうわさを聞いてあしかが学校に行ってみると、どうやら綱手は勉強がいやで逃げ出したらしい。そこで、さらに西のきこり村まで行ってみると…。いたいた、綱手は村の北の方にいる。さっそく綱手に話しかけて仲間になったら、村長の家に行ってみよう。なんと、太田村にあるご神木を切るときに必要な、『白光のオノ』をくれるぞ。



◀綱手が仲間になったら村長の家へ。



▲さっすが力持ちの綱手ちゃん!

どくけしを持って、いざあぶくま洞へ





▶雷光の術を取るのを忘れないように。

雲切の里のすぐ北にあるあぶくま洞。ここには毒を放つ敵がいるから、乗り込む前に必ずどくけしを買っておこう。

あぶくま洞内部はちょっとした迷路になっていて、その1番奥に行くと大門教13人衆2番手『タマモ姫』が現れる。だけど、このタマモ姫はあまり強くないからあっさり勝てるはずだ。

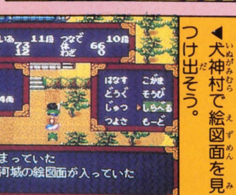
あっしは　大工のトウベイです!!
白河城の　絵図面を　かくしたので
タマモに　とじこめられてました

▲タマモ姫を倒したら、大工のとうべいを助けよう。

白河城のカラクリに惑わされるな!



ついに磐毛国最後のやま場、白河城にやって来た。この城にはかくし部屋が無数にあって、そのかくし部屋を見つけ出さない限り、いつまでたってもボスのところへはたどりつけない。よ～く絵図面を見ればわかるはずだ。



◀犬神村で絵図面を見つけ出そう。



板をはがすと　隠し階段があった

▲同じような地形が多いから迷子にならないように。

大門教2番手は"タマモ姫"だ!



白河城の地下に行くと、あぶくま洞で倒したはずのタマモ姫が現れる。月寝や落花をうまく使えば何とか倒せるだろう。すると、タマモ姫は正体を現わしキュウビに変身する。

このキュウビがなかなかの強者なので、タマモ姫を倒した時点で、自来也の段が上がるように調整しておくと、かなりラクな戦いができるぞ。また白ヘビの石や白ガマの油も買っておけば、勝つことまちがいなし!

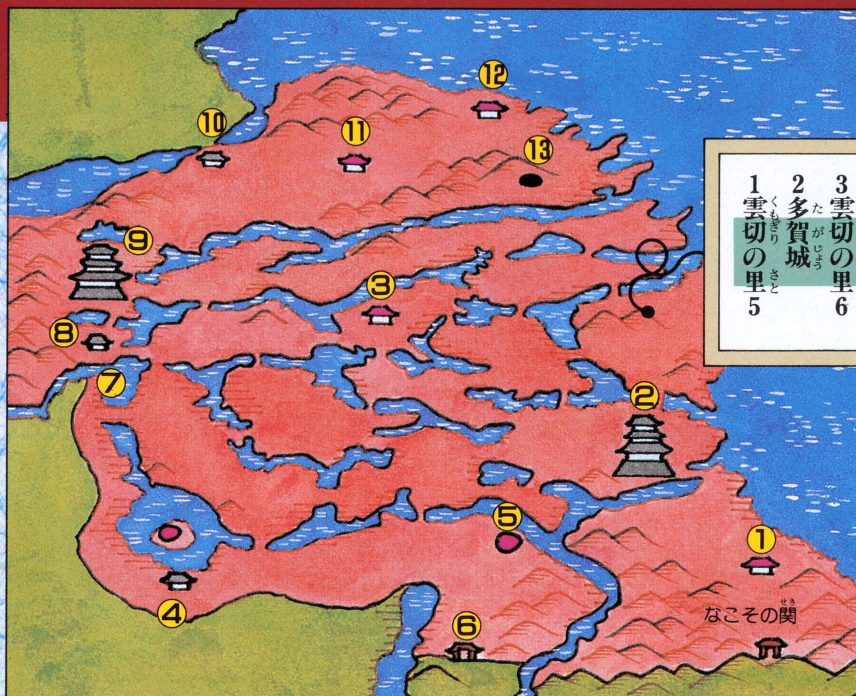
▼このエレカの魔法には、十分注意しよう。



ついに正体を現わしたキュウビ

陸羽国

1 雲切の里5
2 多賀城
3 雲切の里6
4 ねこま村
5 白トカゲ
6 白河の関
7 橋
8 平泉村
9 米沢城
10 すがゆ温泉
11 雲切の里7
12 白キジ神社
13 じゃせん洞



あくろう王とともに魔神像を打ち砕け!!

この陸羽国では、あくろう王がゲストパーティとして仲間になってくれる。「やった！ 3人パーティなら少しはラクができる」て思ったひと、キミは考えがあま〜い。その分ボスのダンジョウが鬼のようにしつこいのだ。気を抜くとすぐやられるぞ！

多賀城主"あくろう王"見参!!



陸羽国の2つ目の町多賀城であくろう王との戦いに勝つと、彼は大門教に誘拐された自分の息子を助けるために仲間になってくれる。さすがにオニ族の中の王様だけあって頼りになるぜっ!!





あくろう王の攻撃！

◀▲こがまの前にいるのがあくろう王。攻撃力が高い上に敵からは攻撃を受けない、本当に頼りになるお方。



▲親子再会の場面。感動するぜ！

ヘビ族の火の勇者"大蛇丸"はどこに…

ダンジョウを倒してすがゆ温泉に来たら、まず白ヘビに会ってみよう。すると、大蛇丸にヘビ玉を見せろというから、じゃせん洞まで行ってヘビ玉を取ってこよう。だが温泉宿にいる大蛇丸にヘビ玉を見せると、てっきり仲間になってくれると思った大蛇丸が、ヘビ玉を持ってどこかへ行ってしまうのだ。うー、なんてこったい。



▲白ヘビは町の北にある橋にいるぞ。



▲これは、大蛇丸から自来也への手紙だ。

諸悪の根源"ダンジョウ"を倒せ!



やっとの思いで米沢城の地下迷路をくぐり抜け、長い通路に出るとそこはまさに地獄!! 少し歩くと1匹目のダンジョウが出てくるけど、そのダンジョウを倒しても、2、3歩進むとまたさっき倒したはずのダンジョウが出てくるのだ。あの「魔神像のパワーがある限り…」というセリフとともに。この悪夢から脱出するには、1匹目か2匹目のダンジョウを倒したときに段が上がるように計算して戦うしかない！

魔神像の前まで行くと、ダンジョウは正体を現わしハーメルンになる。ハーメルンは禁印がきかない分つらいけど、基本的にはダンジョウと同じと思っていいだろう。



魔神のパワーがある限り不死身！



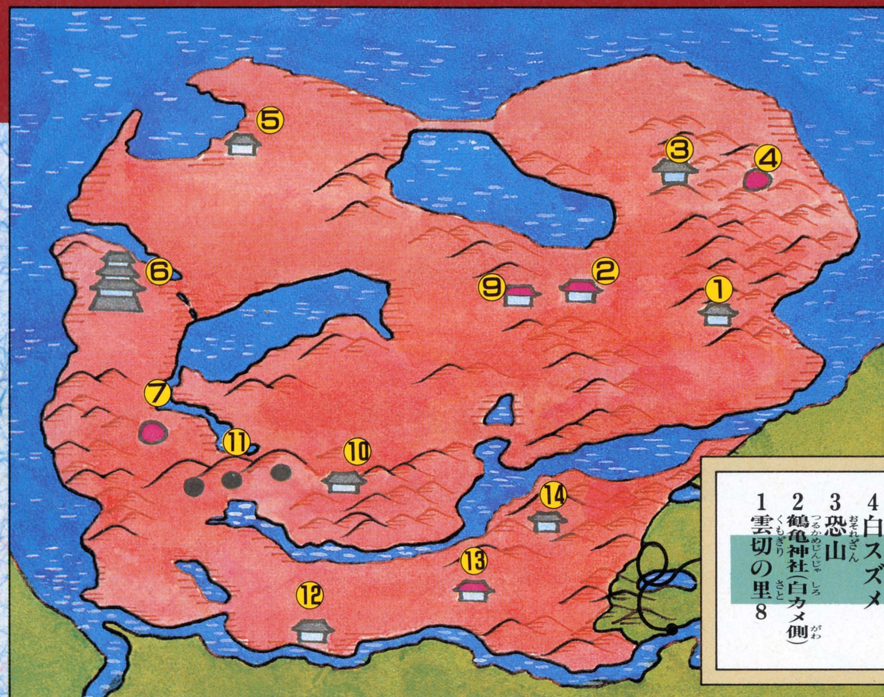
▲キミもこのセリフを何回も聞くんじゃないかな？

▶布袋丸にカミナリ玉を作ってもらい…



▶カミナリ玉を使って魔神像を壊せっ！

ついに魔神像破壊!!



陸奥国

毒水、ミイラにボス2人 こいつあ手強い！

今までの国と比べて、急にザコキャラが強くなっている。しかも地上以外で敵の出る場所（塔やダンジョン）が非常に多い。十分にレベルを上げてからじゃないとすぐ死んでしまうぞ。

1 雲切の里8
2 鶴亀神社（白カメ側）
3 恐山
4 白スズメ
5 とさ港
6 土崎城
7 白カニ
8 鶴亀神社（白ツル側）
9 月山の古寺
10 月山
11 雲切の里9
12 もがみの渡し
13 さるた神社
14 ざおう温泉

毒水の源・月山を超えろ!!



▲これが月山の古寺。この辺りにも敵が出るから十分注意しよう。もちろんかんざしを持ってくるよーに。

陸奥国全体に広がる毒の被害の源『月山』。毒の源だけあって辺り一面毒だらけ。特に月山への入り口の、月山の古寺は毒水のほりで囲まれている。必ず来る途中に白ツルを助けて清水の術をもらっておこう。



▲横一列に並んでいるのが月山。それぞれの山はとなりの山と地下迷路でつながっている。



▲テーブルを調べると、石像のかくし階段が出てくる。

月山内部はただでさえ複雑なダンジョンにくわえ、いたるところに毒水があって思うように歩けない。うまく考えながら歩いて、清水の術を有効に使おう。



▲毒水地帯は、清水の術で切り抜けよう。けっこう大へ〜ん。



▶一番奥には、不気味な教会が。

対ミイラ用に、かんざしを使え！





他の国と比べても強い陸奥国のザコキャラの中でも特に強いのがミイラ。まともに戦ったんじゃ命がいくらあっても足りないくらいだ。だけど、そんなミイラにも弱点があるのだ。その弱点というのはかんざし。ミスとさ港に会ってから土崎城のお坊さんに会って話を聞いて、またミスとさ港のところへ行ってみよう。大門教を倒す約束で、かんざしをくれるんだ。



▶彼女がミスとさ港のおかよさん。彼女にかんざしをもらおう。

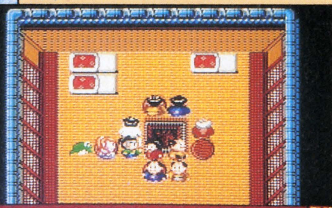
大門教4番手は“カーメンカーメン”

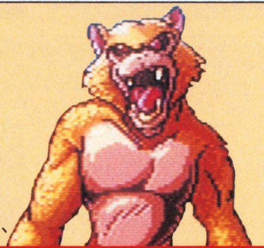


大門教13人衆の4番手は『カーメンカーメン』。月山の地下で毒水を製造している悪魔のような性格の敵。もちろんこいつもミイラなのだから、かんざしをガンガン使おう。ただし、ザコキャラのミイラにかんざしを使うときほど効果はない（普通に攻撃するよりはぜんぜん与えるダメージは大きいけどね）から注意。まあ、月寝で眠らせておいて攻撃するというパターンがベストだね。



イルカに乗ったボス“マントー”





陸奥国２番目のボス『マントー』。雲切の里９の宿屋で爆笑したひとも少なくないはず。まずざおう温泉に行ったら、村の奥にある神社に入ろう。すると神社の中に鏡があるから、その鏡の前に行ってさるた神社で手に入れたさる酒を使おう（まだもらってないひとはすぐさるた神社に行くべし！）。するとマントーが現れるのだ。いきなり術を使ってくるけど、それさえしのげばこっちのもの、勝ったもどうぜんだ。とかんたんにいったけどこれが結構きつい。自来也は息吹、綱手は白ガマの油を使いつつ、マントーのMPがなくなるのをじっとこらえるしかない！



▶ここでさる酒を使えばいいのだ。

●これがうわさのうましかの術!!



◀うわー！ものすごいダメージだっ!!



◀なぁーんだ、ただの見かけだおしか。

もがみの渡しから信濃国へ！



見事大門教13人衆５番手のマントーを倒すと、さらわれていた船頭の娘のおさえも無事に助けることができる。

再びもがみの渡しへ行って、船頭さん（さっき助けたおさえちゃんのお父さんだよ）に話しかけてみよう。おさえちゃんを助けたお礼と、信濃国まで舟で渡してくれるぞ。しかも、大蛇丸から預かった手紙も一緒にくれるのだ。もらう物も全てもらったことだし、後は次なる目的地信濃国へ行くだけ！と思ったら、ここでインターミッションが入るのだ。



▶これが大蛇丸の手紙2なのだ。



陸奥の先にはこんなところがある



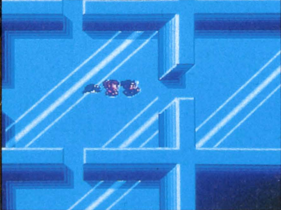
今回紹介した陸奥国までのエリアは、実は天外魔境全体から見ると、まだまだ半分もいってないんだ。大門教の13人衆は５人しか倒してないし、火の勇者もまだ３人そろっていないしね。まだまだ先は長いのだ。そこでこれからの予習という意味もかねて、第５エリアの信濃国でオイシイところをちょこっと紹介しよう。

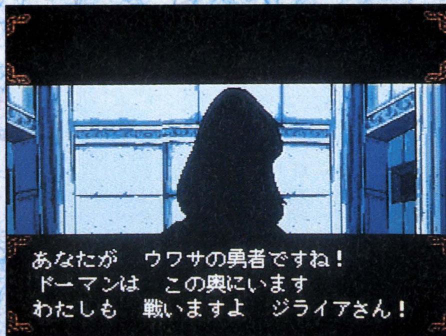
まず左上の写真。これは大門教によって道を塞がれてしまった上すわ村と下すわ村を自来也がすわ湖を凍らせた道を作って、渡ろうとしているところ。実際に動く画面を見せられないのが残念なくらい、見事なアニメーション処理で橋ができ上がっていく。思わず本当に自分がやったかのような錯覚に陥ってしまう。やっぱり他のRPGとは一味違うよなーと、つくづく思っちゃうよね。

そして右の２枚は、このエリアのボス13人衆の６番手が潜んでいる“塩山”だ。呼んで字のごとく全て塩でできている山。さっそく乗り込もうとする自来也たちなんだけど、なにせ綱手はナメクジ族。塩は大の苦手。ということでここは自来也とがまのコンビで戦うことになった。だけどいざ中に入ってみると、謎の“黒い影”なる人物が助っ人として加わった。さあ、これからの展開はどうなるのか？それはキミ自身で確かめてくれ！



◀これは鏡の館。入口から入ろうとしても、なぜか入れないんだ。


▶やっとの思いで入った鏡の館だけど、トラップだらけでもうパニック。



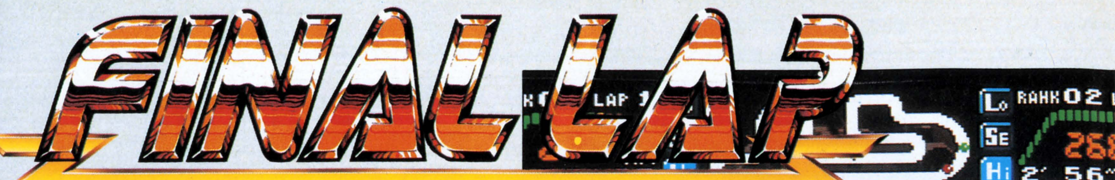


最新ゲーム研究

攻略園

KOHRYAKUEN

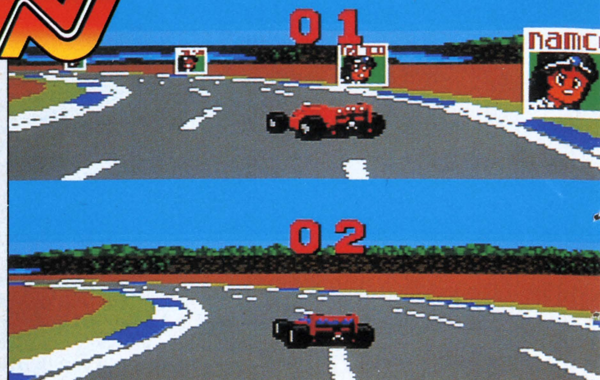
今月の攻略園は、F1のスリルとスピード感が味わえる『ファイナルラップツイン』と、驚異的なグラフィックが大迫力の『獣王記』。2本とも、この夏の強力ソフトだ。もっともっとゲームがうまくなりたい人のために、とっておきの必勝法を紹介するぞ！ しっかり見てくれよなっ！



FINAL LAP TWIN



ナムコ／発売中／6200円



みんな、ファイナルラップツインでブッチギってるかな？ このスリル、おもしろさはただものじゃないっ☺

今月はF3000とF1を合わせた、全20コースの攻略を一挙に公開するぞ！ 勝つためのポイントはやはりコーナリングのテクニック。おっとクエストモードも忘れちゃいないぜ！

全20コース必勝ポイント攻略＋ジマング全国制覇への道！

8大マシン大研究

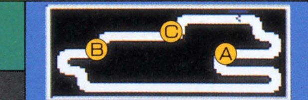
F3000とF1の出走マシンは、各4台。マシンのスペックをよく見て、自分のマシンを選ぼう。初心者はまずオートマで走ることをおススメする。

		フルオートマチック		マニュアル	
F3000仕様マシン	名称	ATM8-3000	ATM10-3000	MNL8-3000	MNL10-3000
	マシン				
	エンジン	3000ccV型8気筒32バルブ	3000ccV型10気筒40バルブ	3000ccV型8気筒32バルブ	3000ccV型10気筒40バルブ
	最高速	290km／h	295km／h	290km／h	300km／h
	最大出力	500ps／8200rpm	520ps／8300rpm	500ps／8300rpm	580ps／8400rpm
	最大トルク	38kgm／7400rpm	36kgm／7500rpm	39kgm／7500rpm	37kgm／7600rpm
	加速性能	8.13sec(0〜400m)	8.19sec(0〜400m)	8.06sec(0〜400m)	8.09sec(0〜400m)
	重量(乾燥)	573kg	550kg	542kg	541kg

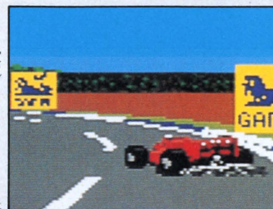
		フルオートマチック		マニュアル	
F1仕様マシン	名称	ATM10-1	ATM12-1	MNL10-1	MNL12-1
	マシン				
	エンジン	3500ccV型10気筒40バルブ	3500ccV型12気筒48バルブ	3500ccV型10気筒40バルブ	3500ccV型12気筒48バルブ
	最高速	300km／h	310km／h	315km／h	320km／h
	最大出力	600ps／11200rpm	700ps／11700rpm	680ps／11300rpm	720ps／11800rpm
	最大トルク	46kgm／10200rpm	45kgm／10600rpm	43kgm／10300rpm	45kgm／10700rpm
	加速性能	8.02sec(0〜400m)	8.06sec(0〜400m)	7.90sec(0〜400m)	7.94sec(0〜400m)
	重量(乾燥)	513kg	520kg	512kg	506kg

アメリカ

F1・ヒート11



スタート直後にS字カーブがあり、その後連続ヘアピン。手前の直線コース以外はスピードをおさえて走ろう。



▶Ⓐ地点／ヘアピンでは車体をインコースへ向け、軽めにブレーキングしよう。



◀Ⓑ地点／ここは気をぬかしがち。速度を少し落として走ろう。



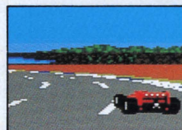
▶Ⓒ地点／ストレートに入る前に、加速の準備。他のマシンに差をつけろ。

ブラジル

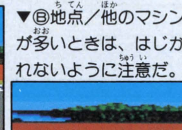
F1・ヒート2



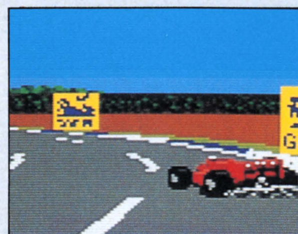
左回りのコースだ。けっこうきついカーブが大いので、コースアウトしやすい。スピードの出しすぎは禁物。



▲Ⓐ地点／車体を常にイン側に向けていればブレーキなしでもOK。



▼Ⓑ地点／他のマシンが多いときは、はじかれないように注意だ。



▲Ⓒ地点／ストレートコースに入るまで、看板などにぶつからないように。トップをめざしてガンバレ。

オーストラリア

F3000・ヒート4



大きなS字カーブが続くコース。ヘアピンカーブ以外は、エンジンブレーキをうまく使えばOK。



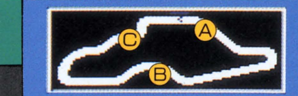
◀Ⓐ地点／見た目ほど難しいカーブではない。イン側をキープしていれば、まわりきれるはず。



▲Ⓑ地点／カーブを曲がるとき、アクセルのボタンをチョンチョンと離すくらいできりぬけられる。

カナダ

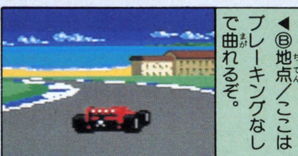
F3000・ヒート8／F1・ヒート3



わりとゆるやかなカーブで構成されているコースだ。ストレートが少ない分だけ、コースアウトしやすい。



▶Ⓐ地点／スタート直後は、マシンがぶつかり合う危険がある。このコーナーで、はじかれないように。



◀Ⓑ地点／ここはブレーキングなしで曲がれるぞ。

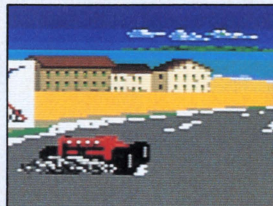
◀Ⓒ地点／少しスピードダウンしておいた方がいい。

ベルギー

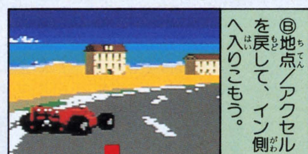
F1・ヒート8



ストレートが終わったところに、大きなカーブがある。コースアウトしないように気をつけよう。



▶Ⓐ地点／ここでスピードを出しすぎていると、スピンするおそれがあるぞ。

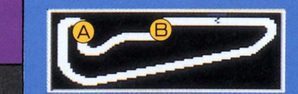


Ⓑ地点／アクセルを戻して、イン側へ入りこもう。

Ⓒ地点／加速がきついと看板に激突するので注意！

フランス

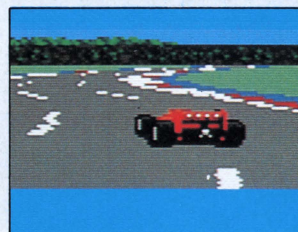
F3000・ヒート1／F1・ヒート4



ヘアピン、S字、ストレートなど、ほぼすべての要素があるコース。わりと走りやすいコースだ。



◀Ⓐ地点／ヘアピンに入る前からイン側に入り、ゆっくりと加速するとスムーズに曲がれる。



▲Ⓑ地点／極端な切り返しのあるこの地点では、急ブレーキをかけず、アクセルを少し戻してきりぬけよう。

コーナーでのブレーキングのコツをつかもう

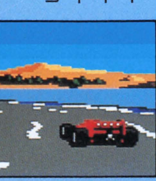


レースに勝つポイントは、やはりコーナーでのブレーキング。何度もチャレンジして、コツをつかむことが大切だね。

ヘアピンカーブでは



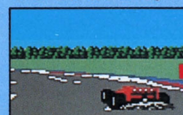
◀手前からインコースに入って、ブレーキをかける。スピードを出しすぎるとコースアウトするぞ。



▶ブレーキをきかせすぎても、スピードダウンしてしまうので、ゆっくり加速しながら曲がろう。

ジグザグのあるコースでは

ジグザグカーブがあるコースでは、スピードダウンして、必ずイン側に入りこむようにしよう。大きくステアリングをきると危険だぞ。



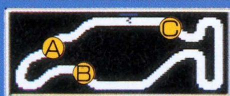
ジグザグカーブに入ったら、逆方向にステアリングを入れよう。



ほかの車に押し出されないように、中心に構えられるとベスト。

ハンガリー

F1・ヒート6



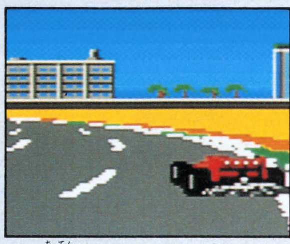
右側にヘアピンカーブが2つあるコース。ストレート部分が短いので、コーナーの看板をチェックしておこう。



▲Ⓐ地点／この前後では、アクセルを戻しぎみにして走ろう。



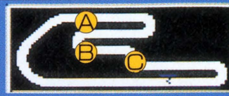
▼Ⓑ地点／このあたりから他のマシンとクラッシュしやすい。



▲Ⓒ地点／ひとつめのヘアピンカーブをぬけた後、うまく加速できるかどうかで順位が入れかわる。

ジャパン3

F1・ヒート10



連続してヘアピンカーブがある。ストレート部分では、ついスピードを出したくなるが、ほどほどにおさえよう。



▶Ⓐ地点／ヘアピンに入る前で、軽くブレーキをかける準備をしておきたいね。



◀Ⓑ地点／ステアリングのきり方がポイント。タイミングをつかめ。



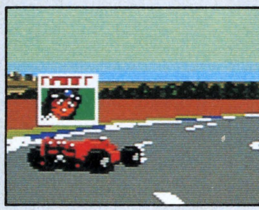
▶Ⓒ地点／看板も多いので、コースアウトはぜったいに避けたいね。

ジャパン1

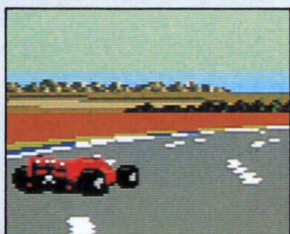
F1・ヒート1



ロングストレート地点では、他のマシンを追いぬくチャンス。かなり急な切り返しも多いコースだ。



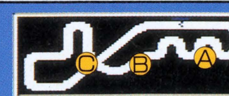
▶Ⓐ地点／スピードを出しすぎていると、ストレート直後のヘアピンでスピンするおそれがあるぞ。



▲Ⓑ地点／ゆるやかなカーブの後に、また急な切り返しがある。アクセルを戻すタイミングをつかもう。

ジャパン4

F1・ヒート15



上下で大きくクロスするコース。ジグザグカーブなどもあり、かなりテクニックを要求されるコースだ。



▲Ⓐ地点／アクセルをおさえないと、コースアウトしてしまうぞ。



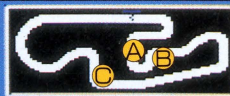
▲Ⓑ地点／インに入りこみ、中心を走る感じでハンドルを切る。



▲Ⓒ地点／アクセルをちょっと戻すくらいでないと、看板に激突しかねない。大きくうねるカーブだ。

ジャパン2

F1・ヒート9



ヘアピンの後の急カーブなど、危険なコーナーが続く。他のマシンのブロッキングにも注意したいコースだ。



▶Ⓐ地点／コーナーを示す矢印看板をチェックし、インコースに入ろう。



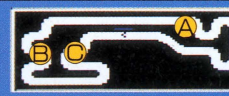
◀Ⓑ地点／ここはコースアウトしやすい地点。ブレーキをうまく使おう。



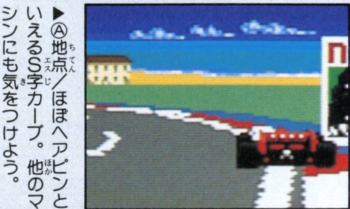
▶Ⓒ地点／カーブがきつく、スピンしやすい地点だ。気をつけよう。

ジャパン5

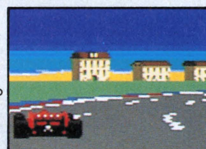
F1・ヒート16



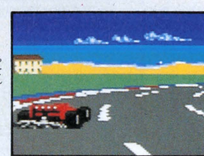
F1GPの最終コースだけあって、さすがに難所が多い。ストレート以外は一瞬も気をぬけない左回りコースだ。



▶Ⓐ地点／ほぼヘアピンといえるS字カーブ。他のマシンにも気をつけよう。



◀Ⓑ地点／ブレーキングのタイミングが決め手となる難関エリア。

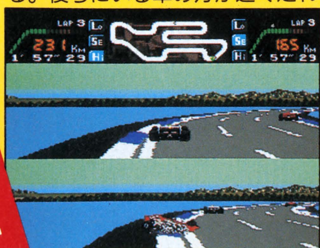


▶Ⓒ地点／アウトコースから、早めにステアリングを切り返そう。

相手をクラッシュに追いこむテクニック

相手マシンの前にまわりこめ！

マシン同士が接触すると、はじき合ってしまう。特にコーナーではコース外側にいるマシンが、看板にぶつかったりする。後ろにいる車の方が速く走れるというシステムを利用して、相手のマシンをクラッシュさせてしまおう。



◀コーナーは、他のマシンをクラッシュさせるチャンス。ブロッキングして、他車を抜こう。





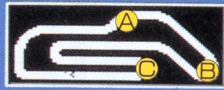
▲他車の前にまわりこみ、コーナーで外側に追いこめばOK！

クラッシュさせたぜ！

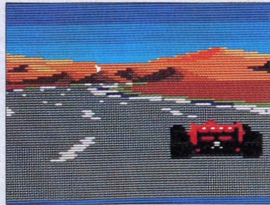


ジャパン6

F3000・ヒート5



ヘアピンが連続してあるが、ストレート部分が長めなので、それほど難しいコースじゃないぞ。

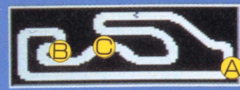

▶Ⓐ地点／ステアリングをうまく切れば、ブレーキなしで曲がれる。


◀Ⓑ地点／アウト側にいるときは、他のマシンの動きにも注意しよう。

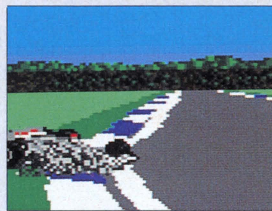

▶Ⓒ地点／ヘアピンで勢いがつきすぎると、看板に当たってしまうぞ。

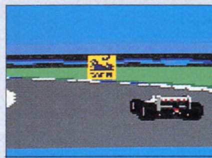
ポルトガル

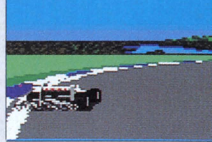
F1・ヒート14



手前のロングストレートで、他のマシンを追いぬくチャンス。ここもカーブが多いコースだ。


◀Ⓐ地点／ストレートの手前で、スピンなどしないように気をつけたいね。


◀Ⓑ地点／このカーブ付近で、勝負が決まるぞ。


◀Ⓒ地点／スピードが出すぎたときはブレーキングだ。

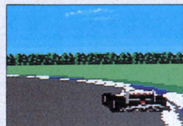
ジャパン7

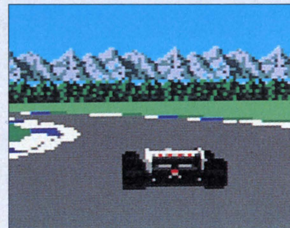
F3000・ヒート7



全コース中、最も距離が長く、5.40㎞あるロングコース。左回りで、ストレート部分も多い。

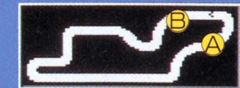

▼Ⓐ地点／ゆっくりと加速すればスピンしないですむぞ。


▲Ⓑ地点／ヘアピンを曲がったら、すぐ右側のインに切り返そう。

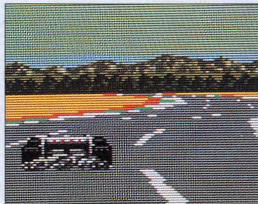

▲Ⓒ地点／小きざみにブレーキをきかせて、カーブを曲がりきろう。このコースは左カーブが多いぞ。

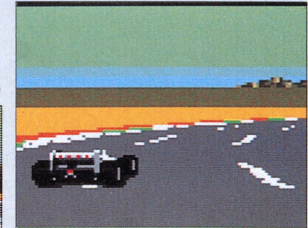
スペイン1

F3000・ヒート3



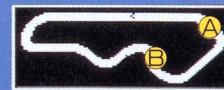
特に難所もなく、比較的走りやすいコース。でも、カーブのところでアクセルを戻すのを忘れないようにしよう。


▶Ⓐ地点／このカーブを曲がりきる前に、スピードダウンしないとコーナーの看板に激突するぞ。


▲Ⓑ地点／このあたりはずっとカーブが続くので、減速して走ろう。むやみに加速するのは危険だ。

メキシコ

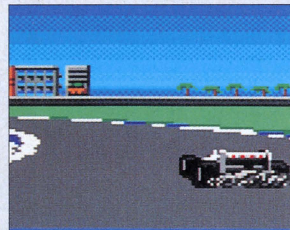
F3000・ヒート6　F1・ヒート13



見た通りのシンプルなコース。ほとんどのカーブはブレーキングなしで曲がることができる。

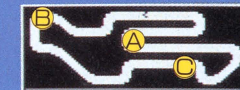

▲Ⓐ地点／曲がると同時にステアリングを逆に入れる。


▲スムーズにいけば、コースアウトせずに曲がれるぞ。


▲Ⓑ地点／大きくゆるやかなS字カーブがある。ここではインコースに入れば、ブレーキングは必要ないはず。

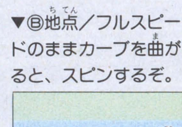
スペイン2

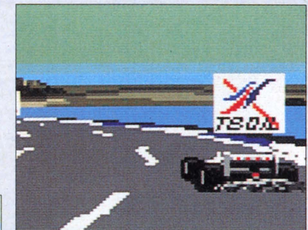
F1・ヒート12



S字形のヘアピンカーブ、急カーブがある、難しいコース。他のマシンからブロッキングされやすい。


▲Ⓐ地点／ストレート直後のコーナーでは、少し減速して曲がろう。


▼Ⓑ地点／フルスピードのままカーブを曲がると、スピンするぞ。



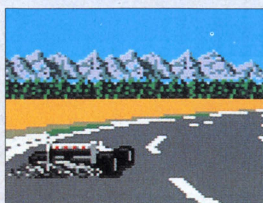
▲Ⓒ地点／ミスしやすそうなところに看板が立っている。アウトしても、ゼブラゾーンまでにとどめたいね。

モナコ

F3000・ヒート2　F1・ヒート5



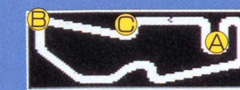
フルスピードで走っても、他のマシンに接触しなければコースアウトすることはないはず。ラクなコースだ。


◀Ⓐ地点／カーブに入ったら、アウトコースに向けてゆっくりと加速し、他のマシンをひき離そう。


▲Ⓑ地点／カーブではインコースに入りこむ、という基本さえ守っていればそれほど苦労せずに曲がれるぞ。

Wジャーマニー

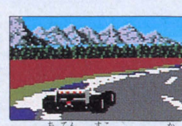
F1・ヒート7

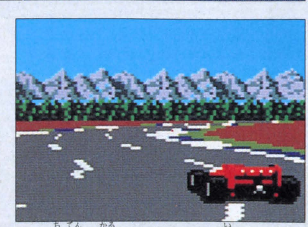


ストレートとカーブがほぼ半々。小さなヘアピンカーブではスピンしやすいので注意しよう。



▲Ⓐ地点／他のマシンをクラッシュに追いこむチャンス。


▲Ⓑ地点／少しずつ加速をつけ、ストレートで差をつけよう。


▲Ⓒ地点／軽くブレーキを入れて、ちょっと早めに切りかえそう。ここはスピンやコースアウトを起こしやすいぞ。

クエストモード チビ四駆世界

さーて、お楽しみのクエストモードのコーナーだよ。おまけのわりには、けっこう奥が深くてのめりこんじゃってる人もいるんじゃないかな⁉ ダンジョンまで用意してあるのにはビックリしたけどね。それじゃ、マップを中心に各地方のチャンピオンと、世界チャンピオンを紹介しようかなっと！

強力なパーツを装備して ジマンゲ国を修業の旅だ！



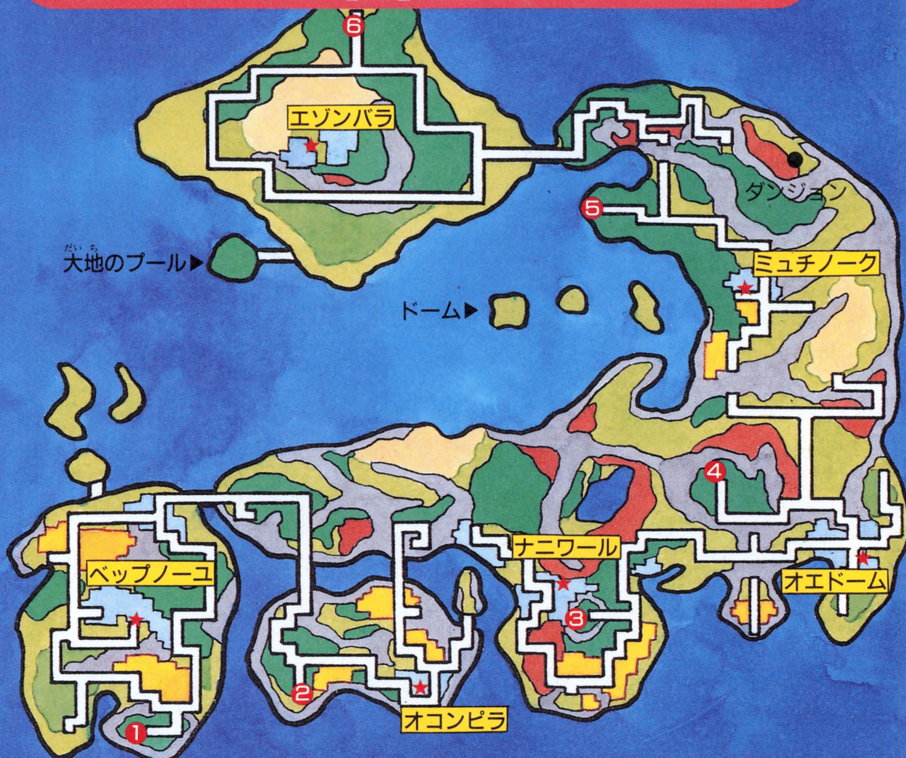
パーツは、タイヤとモーターを中心に買っておくと便利。特にタイヤはコーナリングに影響するから、良いものをそろえたいね。遠出をするときはバッテリーも必要だぞ。



◀チビ四駆戦士たちを次々と倒そう。

◀足もとを調べると何かあることも…。

ジマンゲ国全体マップ



6人のチャンピオンに挑戦！

1 あそやま だいさく



初めに対戦するチャンピオンだ。ベップノーユで手に入るアイテムをすべて集めれば、必ず倒すことができるぞ。



▲ジャンプ台の場所を覚えて、確実にジャンプするのもテクニックのひとつ。コース屋で練習だ。

手に入るアイテム

トランスポート



一度行った町になら「いどう」コマンドで戻ることができる。

ベップノーユの町



主人公の家がある町。格言（パスワード）を取るときに戻ろう。強力なパーツはない町。

2 ドリフトのりゅう



グリップ力やジャンプ力は、"あそやま" とほぼ同じ。スピードがちょっと速くなっただけなので、わりとラクに勝てるはず。



▲このチャンピオンよりも、まわりで出現する敵に手こずるかも。早めに倒して地図を手に入れよう。

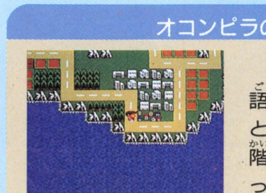
手に入るアイテム

地図



「ちず」のコマンドで、ジマンゲ全国のマップが見られるようになる。

オコンピラの町



土佐弁のように語尾に「〜ぜよ」としゃべる。一段階上のパーツを買っておこう。

3 まいばら かずえ



ナニワールでパーツショップをやっているだけあって、良いパーツを使っている。負けずに良いパーツを装備しておこうぜ！



▲ジャンプ台がないコースを使うので、ミスは許されない。カーブではスピードを落とそう。

手に入るアイテム

会員カード



コース屋で電池を充電するとき、これがあるとタダになるんだ。

ナニワールの町



さすがに商人の町だけあって、ショップが多い。中にはギャグをとばすやつもいるぞ。

チャンピオンまでの道！

ビート板で海を渡れるぞ！



"なかのばんた"に勝つともらえる「金の鍵」を持って、大地のプールへ行こう。そこで、海を渡れるビート板が手に入るぞ。これを使って、いろいろな島へ行ってみよう。



▲ビート板があれば、自由に海を渡れるぞ。

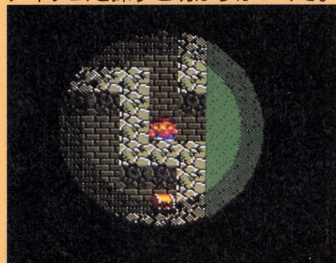
軽量化してくれる水道橋博士



チビ四駆軽量化のプロ、水道橋博士。軽量化したチビ四駆は、スピードとグリップ力がアップ。ビート板がないと会えないよ。

ダンジョンはアイテムの宝庫だ！

ダンジョンの中は、まっ暗。あるアイテムを探すと明かりがつくぞ。





ここの右下がウワサのダンジョン。高級パーツがある。



モンスター出現。倒すと、便利なアイテムが……。

世界チャンピオン"バランブロスト"に勝てるか!?



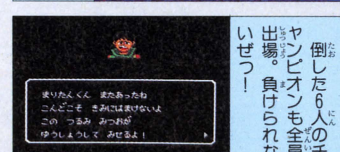
6人のチャンピオンを倒したら、いよいよ、世界大会へ出場！ そこには、6人のチャンピオンに加えて、世界チャンピオン"バランブロスト"も待っている。

バランの走りは、さすがに速い！ 切札のスペシャルターボを使われたら終わり。何か封じる方法は？

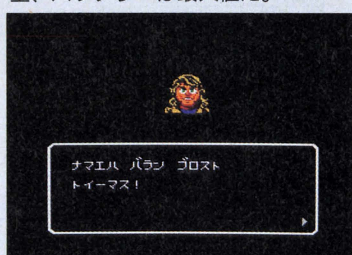
バランの操るマシンは、最高速320キロのぶっちぎりマシン。その上、バッテリーは最大値だ。



▲これがウワサのドーム。ここで世界大会が開かれるのだ！



倒した6人のチャンピオンも全員出場。負けられないぜっ！



④ つるみ みつお



やたらとキザな天才少年。スピードが速いくせに、グリップ力も高い。コース自体もS字カーブが多いのでミスしないようにしたいね。



▲家に専門のメカニックマンがいるだけあって、かなり鋭い走りをする。

手に入るアイテム



コンパス

マップ上にプレイヤーの位置を☆印で表示するアイテム。

オエドームの町



すべての土地がみつおの父のものらしい。昔ながらのオエドームっ子もいるぞ。

⑤ なかの ばんた



いなか者だと思ってバカにしてはいけないぞ。すべてのパラメータがAクラスというすごさ。戦ってみると、やっぱり速い。



▲コースはS字カーブの連続。急カーブが多いのもポイント。グリップ力をつけてから対戦しよう。

手に入るアイテム



金の鍵

大地のプールに入るために必要なアイテムだ。必ず手に入れよう。

ミュチノークの町



しゃべる言葉も風景も、とてものどか。この町の近くに、強力な電池も落ちている。

⑥ オッケーひろみ



もと世界チャンピオンにきたえられた、チビ四駆のプロ。バッテリーが多いので、ちょっとでもミスすると一周近く離されてしまう。



▲このチャンピオンに勝つためには、ダンジョンで見つけるパーツを使うしかない。

手に入るアイテム



いんろう

これを持っていれば、確実に敵から逃げられるようになる。

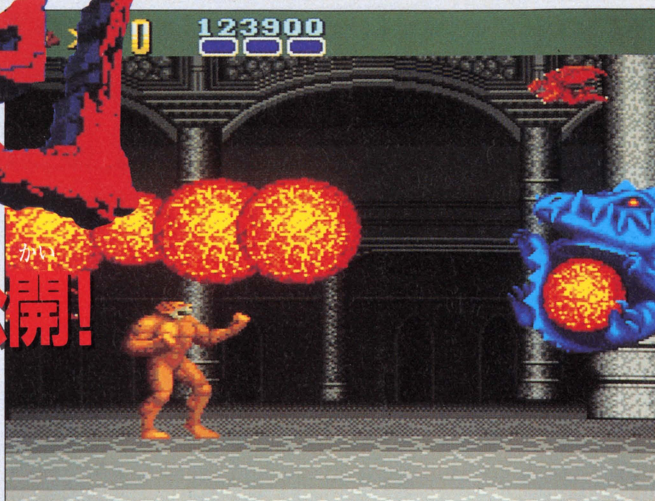
エゾンバラの町



もと世界チャンピオンもいる。近くに強力なボディも落ちているらしい。

獣王記

NECアベニュー／8月末発売／5800円



最終面までの攻略法を一挙公開!

過激アクション『獣王記』の続報だ。発売予定が、ちょっとだけズレ込んで8月になっちゃったけど、もうすぐ会えるぞ。

で、今月は一挙に最終面までの攻略法を教えるぞ。かなり難しいゲームなので、記事を読んだ上で、コツを覚えるまで何度も練習してくれ。

まずは基本プレイを復習しとこう

1 アルビノラスケルトウルフを逃がすな



獣人がパワーアップするには、スピリットボールが必要だ。このスピリットボールを出すのは、アルビノ（白い）ラスケルトウルフ。こいつは逃がすな！

2 S・Bを取ればライフ回復



PC版では、少しでも難易度を下げるために、スピリットボールを取るとライフゲージがひとつ回復する。もちろん、獣化した後でも有効。ラッキー!!

3 S・Bを取る時の注意



獣人は、スピリットボールを取った後、一瞬動きが止まってしまう。この間に敵に襲われたら、みすみすダメージだ。先に敵を倒してからボールを取れ。

4 3周目までに獣化しろ



獣化後魔神に会うと、ボスと対決。獣化前なら、もう一周してS・Bを集めるのだ。だが、3周目には獣化前でも強制対決となる。これでは勝ち目がないぞ。

5 敵によって技を使い分けよう！

獣人の基本技は、パンチとキック。普通の状態、ジャンプした状態、しゃがんだ状態を組み合わすことで、6種の攻撃パターンになる。敵によって使い分けよう！



◀ボーンヘッドは下半身にスキがある。しゃがみパンチで攻めよう。

◀空中キャラ・スキニーオークスには、ジャンプパンチ、キックだ。

6 必殺技の特徴を覚えておこう!!

ファイヤーボール



ウエアウルフの技。パンチとともに火の玉を放つことができる。遠くから安全に敵を攻撃できるぞ。

フラッシュアタック



ウエアウルフの技。全身を火の玉と化して、左右に飛び蹴りを繰り出すことができる。破壊力最高！

サンダースマッシュ



ウエアドラゴンの技。前方に向かって稲妻を発射する。遠くの敵には有効だが、接近戦には不向き。

レイ・バリア



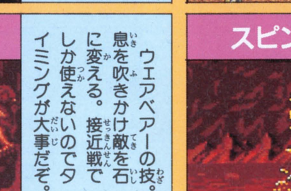
ウエアドラゴンの技。体を稲妻で包む防御技だ。全身をカバーできるが、有効距離は短い。

ペトリフブレス



ウエアベアーの技。息を吹きかけ敵を石に変える。接近戦でしか使えないのでタイミングが大事だぞ。

スピンボンバー



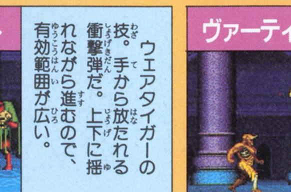
ウエアベアーの技。全身を回転させて敵に体当たりをかける荒技だ。着地地点に気をつけて。

ソニックムーブメント



ウエアタイガーの技。手から放たれる衝撃弾だ。上下に揺れながら進むので、有効範囲が広い。

ヴァーティカルインパルス



ウエアタイガーの技。全身を衝撃波で包み、上下の敵を攻撃する。強力だが、有効範囲は狭い。



2ND.ROUND〈WERE DRAGON〉攻略法

暗く、ジメジメした印象の洞窟面。天井、そして地底から飛び出してくる巨大な竜、ラトルテイルが強敵。他のザコキャラも個性的で手強い奴が多いぞ！



新たに登場する敵キャラ

エクスフロッグ ▲頭に食いつき、ライフを吸い取るカエルの怪物だ。

チキンレッグ ▲接近すると、突然振り向き、尻尾で攻撃してくる。

ラトルテイル ▲上下から飛び出してくる巨大竜。攻撃力は絶大。

チキンレッグは素早く倒せ！

チキンレッグの尻尾攻撃が始まったら苦戦は必至。画面中央あたりで反転するので、その前に倒すのがベスト。出現位置を覚えとこう。

食いつかれたら振り払え！

エクスフロッグに食いつかれたら、どんどんライフを吸い取られてしまう。方向キーで素早く体を振れば、脱出できるぞ。

ラトルテイルは尻尾を狙え！

ラトルテイルは、出現前に尻尾を振る。尻尾は弱点。先に切ってしまえば出現しないぞ。攻撃が間に合わない時は、無理せず逃げよう。

2周目に入ると？

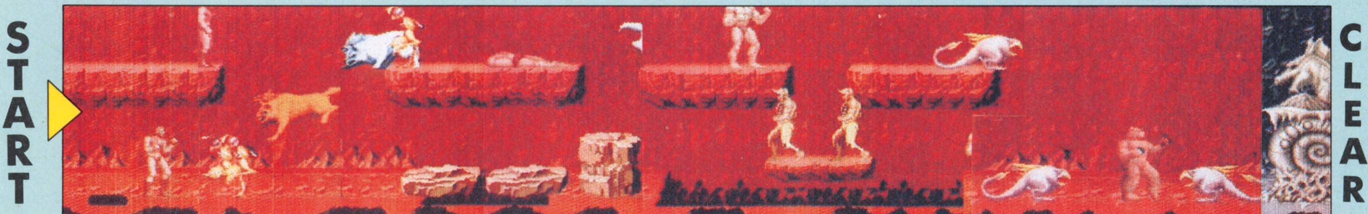
1周目で獣化できなければ、2周目に突入する。2周目以降は難易度も上がるぞ。2面の場合は、ラトルテイルの数が異常に増えるのが特徴だ。

◀獣化さえすれば、レイ・バリアが使える。ラトルテイルの集団も恐くない。



3RD.ROUND〈WERE BEAR〉攻略法

さらに深い洞窟面。ここは、他のラウンドと違ってワナがある。落とし穴だ。ここに落ちるともちろん1ミスだ。注意すべき敵キャラは、ケイブニードル。猛スピードで突進してくるぞ‼



新たに登場する敵キャラ

ケイブニードル ◀素早い動きで体当たりしてくる。集団で出現するぞ。

ロックタートル ◀カメの怪物。甲羅に乗ると、飛び上がるので要注意。

早く獣化しなきゃ危ない！

足場が悪い上に敵は強力。2面に比べ、かなり難易度が高いぞ。アルビノの出現位置を覚え、早く獣化しなければ危険が大きいぜ。

敵を穴に落としちゃおう！

落とし穴を逆に利用するのも手だ。上の岩場でやりすごせば、下方の敵は勝手に穴に落ちてくれる。ただし、得点は入らないからね。

右から左からケイブニードルが！

3面で気をつけたい敵は、ケイブニードル。動きが超速い上に、前後から集団で出現するのだ。こちらも素早く反転して攻撃しよう！

2周目に入ると？

強敵グレイブマスターをはじめ、敵キャラの数がグ〜ンと増える。せめてマキシムボディになっていないと、大ダメージを受ける恐れがある。

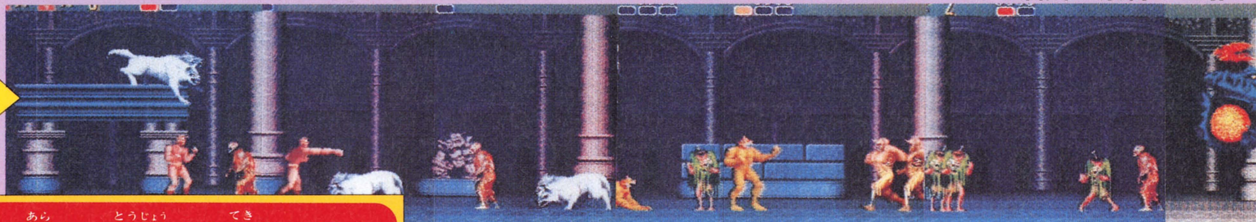
◀ただでさえ高い難易度が、2周目にはさらにアップ。できればさけたい。



4TH.ROUND〈WERE TIGER〉攻略法

いよいよ敵の神殿に突入する第4面。登場する敵は、ほとんど前にも見た顔だが、強さが全然違うぞ。本拠地を守る精鋭といったところだろう。たとえ獣化してても油断は禁物だぜ!!

START



CLEAR

新たに登場する敵キャラ





◀空中を漂い、頭上にきたら突然ハンマーを振りおろす危ない奴。

ハマーフライにはジャンプ攻撃



新キャラ、ハマーフライには、しゃがみキックは危険。ハンマー攻撃を受けやすいのだ。敵が降下してくる前に、ジャンプ攻撃で倒せ！

敵の耐久力がアップするぞ！



以前出現した敵も、耐久力がアップしているので注意。マキシムボディでも、最弱のシングルフットすら一撃では倒せないのだ。

複数のグイレブマスターに注意



2匹以上のグレイブマスターに狙われたらかなり危険。連続して現れたら、まず近い方を集中攻撃。間違っても同時に戦っちゃダメ。

2周目に入ると？

グレイブマスターの数がますます増える。しかも、他のキャラと集団で！　前後から囲まれると、まず間違いなく死ぬ。どちらか一方を早く片づけるしかないぜ。



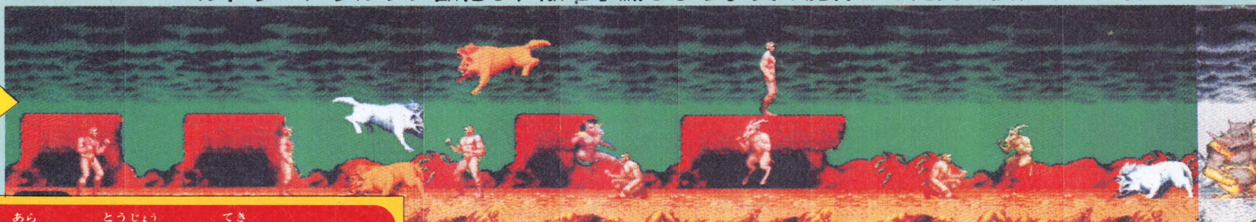
◀たとえ獣化してても、囲まれたら絶体絶命。早く一方を全滅させろ！



5TH.ROUND〈WERE GOLD WOLF〉攻略法

暗雲うずまく最終面。新キャラが続々現われ、獣人の進撃をさまたげるぞ。こちらも最強のゴールドウェアウルフに獣化し、敵を撃滅しよう。真の魔神との死闘の後、キミは何を見るのか!?

START



CLEAR

新たに登場する敵キャラ

ゴーリィゴート



▲フットワークの軽やかな敵。ボクシングのようなパンチが得意。

ダークユニコーン



▲身の軽い一角獣。こいつの飛び蹴りは脅威。キックで先制攻撃だ。

ソーフィッシュ



▲とても固い体をもつ魚型の怪物。ボール状に変化し回転する。

ヘルボアー



▲トンファーを持ったイノシシ。攻撃力、耐久力ともザコ中で最強。

岩に乗れば安全だよ！



嫌な敵が次々と現れる前半、まともに進むと危険が大きい。岩の上に乗れば、比較的安全。ここでパワーアップしておこう。

ソーフィッシュは嫌な奴



ボールのようにゴロゴロ転がってくるソーフィッシュは嫌なヤツ。キックのタイミングが取りにくいのだ。できれば魚型の時倒したい。

2周目に入ると？

5面では、獣化するのも楽じゃない。2周目に入る可能性は、かなり高いぞ。2周目のボスの手前で、ハマーフライが大量に出る。これまでには獣化したい。



◀獣化前にハマーフライ軍団に出会うと、生き残るのは至難の技だぞ。

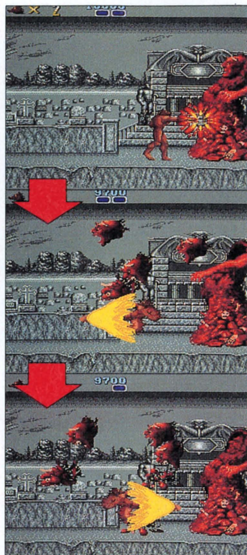
5大BOSSキャラ完全撃破テク!!

1 ハガー

特徴

自分の首を投げつけるゾンビの集合体。首に当たると当然ダメージだ。飛ばし方は、2パターンある。





魔神がハガーに変身する前に接近しておく。変身と同時にパンチを連打。首を投げるまで、打ち続ける。

首を飛ばし始めたら、フラッシュアタックで画面左に移動。この時、落下してくる首を破壊していくように。

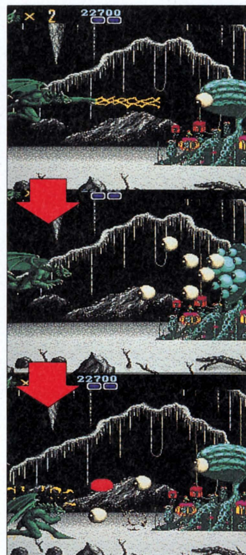
左はじまできたら、再びフラッシュアタックで、今度はハガー手前に移動。そしてパンチ攻撃。この繰り返しで勝てるぞ。

2 オクトアイズ

特徴

洞窟のシダが巨大化した怪物。目玉のような胞子を周期的に、そして大量に飛ばしてくる。





魔神が出現したらすぐに画面左はじに移動。オクトアイズの弱点、目に向けてサンダースマッシュを連射だ。

オクトアイズの放った胞子が、画面の中央まできたら、左はじの一番下まで移動。レイ・バリアを連射する。

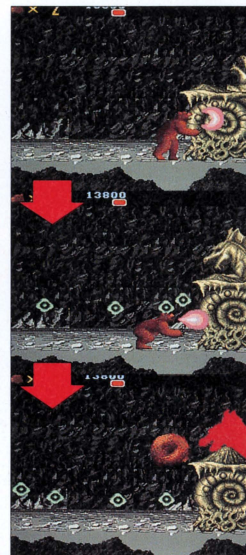
レイ・バリアで胞子をすべて破壊したら、再び上に移動しサンダースマッシュだ！ バリアの連射は、とぎれたらダメ。

3 モルディスネイル

特徴

火竜とカタツムリが合体したような怪物。小さな貝をたくさん飛ばして攻撃する。体は固いぞ。





こいつも変身前に接近しておこう。正体を現すと同時に、ペトリフブレスを連射。敵の下方を攻撃するのだ。

モルディスネイルが貝を吐いたら、すぐにしゃがもう。貝は頭上を通過するぞ。この間も、連射の手は休めずに！

貝が3回目に旋回してきたら、スピンボンバーでモルディスネイルに体当たり。この間に貝は消滅する。これを繰り返せ。

4 ファティクロコダイル

特徴

空中を浮遊する巨大なワニの怪物。口から火竜を吐き、腹からは火の玉を連射してくる。動きは、画面右はじに位置して、ゆっくりと上下移動するだけ。耐久力もあり、その強さは、最終面の魔神以上かも？





Ⓐ衝撃弾で攻撃だ！

まず画面の左側に立ち、衝撃弾を連射（衝撃弾がうまく当たる位置に立つのがコツ）。



Ⓑ火竜は早めにつぶせ

敵が吐いた火竜は、ヴァーティカルインパルスで早めに倒す。



Ⓒ敵が降りてきたら…

敵が下の方に降りてきたら、こちらもしゃがみ、低い位置から衝撃弾を撃ち続ける。



Ⓓ飛んで炎をかわそう

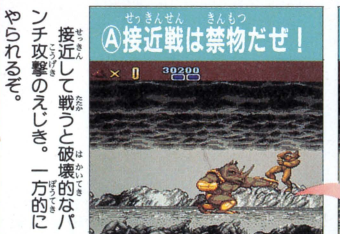
さらに敵が降りてきたら、今度はジャンプで火の玉をかわす。これを繰り返そう。

5 魔神

特徴

すべての魔物を支配する最大の敵。捕われのアテナを救出するには、絶対に倒さなければならない。攻撃パターンは、パンチ、体当たり。比較的単調だが、スピードと破壊力、そして耐久力は、ボスの中で最強！





Ⓐ接近戦は禁物だぜ！

接近して戦うと破壊的なパンチ攻撃のえじき。一方的にやられるぞ。



Ⓑなるべく離れて戦え

なるべく距離をとって戦うのが正解。ファイヤーボールで攻撃しよう。



ⒸF・Aで脱出だ!!

魔神が近づき始めたら、すぐにフラッシュアタック。頭上を越えて、反対側に移動だ。



Ⓓ再びF・B攻撃!!

そして、再びファイヤーボールで攻撃。このパターンで根気よく戦おう！

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

PC Engine



「五代さん、がんばってくださいね!」

8月4日新発売!!

2メガ/¥5,900

（表記の価格には消費税は含まれておりません。）



プレイヤーの君は五代くんです。五代くんのあこがれの人、響子さんは一刻館の管理人。でも、最近どうも響子さんの様子がおかしいぞ、どうやら何かを隠しているようだ。なんとかその真相をはっきりさせたいところだが、行く手を阻むのは酒乱、露出狂、変質者と言ってしまっても過言ではない一刻館の住人達。さて、君はこの苦難を乗り越えて無事その真相をつかむことができるか?そして、あこがれの響子さんのハートをその手にすることができるか!?



マイクロキャビン 最新ソフト情報



インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

FOR GAME FREAKS

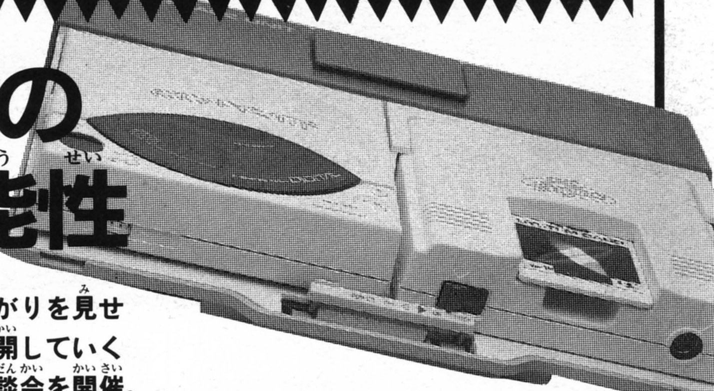
PC ENGINE PLUS

PCエンジン＋プラス



今月のテーマ

CD-ROMのさらなる可能性



ユーザーもソフトラインナップも増え、市場としても盛り上がりを見せ始めたCD－ROM。このCD－ROMは今後どのように展開していくのか？　その方向をさぐるべく今月はメーカー5社による座談会を開催。

今回の座談会に出席してもらったメーカーさんは、NECアベニュー、日本テレネット、ハドソン、ビクター音産、メサイヤの5社。日本テレネット、ハドソンの2社は現在すでにCD-ROMを発売中。NECアベニュー、ビクター音産の2社はそれぞれ8、9月にCDの第1弾を発売予定。メサイヤも今年中にCD-ROMを発売することを発表している。

CD-ROMの制作作業の中で、それぞれのメーカーさんは、この可能性にあふれたメディアにどのようにアプローチしようとしているのか？ソフトメーカーの目から見たCD-ROMの未来とは？　また、開発作業上、課題となるのは何か？

軽くアルコールを入れながら、CD-ROMに関するさまざまなことを語ってもらったぞ。

本誌：まず、紹介もかねて各メーカーさんのソフトの制作進行スケジュールからうかがいたいんですが。今度の夏休みに開催される「PCエンジンワールド」にどんなものを出展されるのかを含めてお願いします。



▲CD－ROMに関わっている人は忙しい人ばかり。まずはビールでカンパイして、日頃の疲れをやわらげつつ座談会はスタート。

吉岡（ビクター音産）：現在9月発売予定の酒井法子ちゃん主演のアドベンチャー「鏡の国のレジェンド」を制作中でして、7月末ぐらいにはある程度マスターに近いものが上がる予定です。PCワールドには、7割程度のできあがりのROMを出展できると思ってます。

安田（メサイヤ）：うちは7月11日にCD-ROM参入の発表をしたばかりでして、いろいろと作業を進行中ではありますが、まだ、具体的なスケジュールはお話できるような状況ではなくて……。PCワールドはカードゲーム中心の出展になるでしょうね。

中村（日本テレネット）：現在「スーパーアルバトロス」と「コズミックファンタジー」の2本を進行中で、「アルバ」の方はほぼ完成。PCワールドに出展します。「コズミックファンタジー」は年内発売を予定しているRPGなんですが、現在は力を入れて、準備している最中といったところです。



多部田（NECアベニュー）：進行中のものはけっこうありまして、その中で発表できるものは……（笑）ええと、「獣王記」「ダライアス」「レインボーアイランド」というところですね。あとカラオケを企画してまして、PCワールドには「獣王記」と「ROM^{2}カラオケ」、あと間に合えば「ダライアス」を出展する予定です。

高橋（ハドソン）：うちも進行しているものはたくさんあるんですけど……（笑）イベントには「モンスター・レアー」はマスターに近いものが出ます。あと、「イース」は出せるかどうか微妙なところ。なにしろ、カードの方もたくさんあるんで、大変なんですよね。

多部田：カードは年内何作ぐらいのご予定ですか。

高橋：10作近くですか。（この時、他のメーカーさん一同から「おおーっ！」と驚きの声）

制作スタッフはカードROMのほぼ2倍は必要！

本誌：CD－ROMの場合、データ量が大きいから、開発の方たちはかなり大変でしょう。

高橋：メモリーの容量が大きいので、単純に作業量も多くなるし、制作スタッフにかかるゲーム1本当たりの負担は、カードよりかなり多くなりますね。

中村：特にデザイナーと音楽担当者が大変。なにしろ、グラフィックデータの量が多いし、音楽はCDサウンド、それにナレーションの録音もありますから。

高橋：プログラマーの作業自体は、ラクになった面もあるようですけれどもね。カードだと4Mと数十バイトなんて時にメモリー圧縮でけっこう苦しんじゃったりしますから。そんな圧縮面での大変さは減ったんじゃないですか。

本誌：でも、プログラマーの人で、メモリーを圧縮する時に「ツライ」とかこぼしながらも、けっこうウレシそうな人っていますよね（笑）

中村：うれしくないですよ！

高橋：でも、確かにメモリーの圧縮に命をかけてるようなヤツはいる（笑）

中村：いやあ、でもアレは本当に大変なんですから。企画の人間のところに行って、このメッセージを2文字削ってくれって言って。これで何バイト浮いたとか。

安田：私も経験ありますから、そのツラサはわかりますね。

中村：うちなんかを見てると、CD－ROMになってからは、今までは比較的平気な顔をして作業していた音楽担当とデザイナーが死んで、プログラマーがラクになった。まあ、死ぬ人間

CDはゆとりのあるメディア！



NECアベニュー
多部田俊雄氏

学生時代はプログラムを自分で組んでこずかいを稼いでいたという経歴を持つ。アベニューでは制作プロデューサー的役割を果たしていて、この人に殺されたプログラマーはかなりの数にのぼるとか。

が変わったと（笑）
吉岡：大変は大変ですよね。耐えきれなくなったスタッフが逃げだしたなんていう話も、けっこうころがってる（笑）
高橋：まあ、プログラマーにしても、作業量は増えているから、そうラクになったなんて言っちゃいけないんだけど、同じ苦労をするにしても、ゲームのおもしろさに直接関わるような、建設的な苦労になってきたから、非常にいい方向だと思います。
安田：メサイヤの場合、もともとプログラマー主体の会社ということもあって、デザイナーの問題はけっこう大変なんですけど、みなさんの会社ですと、デザイナーとプログラマーの割合はどのくらいですか？
高橋：今、ハドソンでいうと、プログラマーとデザイナーの割合が1対2ぐらい。
中村：テレネットだと、1対4かな。うちは、絵の描き直しとかが多いから。スタッフ全体としてはCD－ROMの場合、確実にカードの2倍は必要になるんじゃないでしょうか。
安田：あと、CD－ROMになるとどうしても制作スタッフの人数が多くなるから、それを取りまとめる作業も必要になってくる。メサイヤとしては、これからビデオなどとメディアミックスでソフトを展開していきたいと思っているので、他の業種の人と作業する場合には、進行スケジュールを調整してちゃんと合わせることも非常に重要な要素になってきますね。
吉岡：まったくその通りだよね。メディアミックスとは別の意味で、最近は他の業種というかゲーム分野以外の人もソフト制作に関わってくるようになったから、そのあたりの調整とかも大事だしね。ただ、大変は大変だけど、絵にしても音にしても、他の業種の人がゲームの世界に入ってきたのは、ゲームにとっては非常にいいことなんじゃないかな。
多部田：そうですね。ゲーム業界自体が活性化しましたよね。これがあと数年遅ければ、ゲーム業界も凝り固まってしまったかもしれません。
高橋：うん。他の業種の人が入ってきたというのは、ゲームが世間に認知され始めたのと同時に、ハードの性能がよくなって、ゲーム機の表現能力が高くなったというのも理由なんだろうけどね。



いろんなジャンルにチャレンジしたい

日本テレネット開発部課長
中村光雄氏

「ヴァリスII」「スーパーアルバトロス」などの開発にあたっているプログラマー。かなりお忙しい様子で、この日も座談会が終わると会社へトンボ返り。「開発の意気込みはどこにも負けない」とキッパリ。

AVとしてのCD-ROM²が広げるCD-ROMの可能性

高橋：CD－ROM²の場合、サウンド性能はやはりスゴイ。実は、何年か前に坂本龍一さんがハドソンに遊びにきたことがあって、その時に「ゲームをやってみたい」と言ってたんだけど、「ファミコンだと3音しか出せませんよ」というような技術的な話になって、それだと坂本さんとしては、「自分の感情を表現しにくいなあ」と。で、今回CD－ROMになってようやく、坂本さんとの話が実現したんですよね。ゲームの中でミュージシャンが感情をそのまま表現できるようになったんですから、やはり大きな事件ですよ、コレは。
　あとグラフィックの面でも寺沢先生の「コブラ」の雰囲気はCD－ROMだからこそ、あそこまで表現できたんだと思いますよ。
吉岡：ビクターとしても、CD・ROM²のAV面での性能には、マシンの能力として非常に期待してる。ただ、その性能を活かして、今までのゲームの枠からはみだすようないろんなものにチャレンジして行くためには、もっとCD－ROM自体の認知度を上げていかなきゃいけないという気がしてる。
安田：CD－ROMでいろんなことをしてみたいという考えは、それぞれのメーカーさんで持ってらっしゃると思うんですけど、そのためには、CD・ROM²自体のすそのを広げなくちゃなりませんからね。
吉岡：例えば、うちは現在、酒井法子主演のCD－ROMを作ってて、PCエンジンの業界内部ではそれなりの注目を浴びてる。でも、世間一般からすると、CD－ROMで酒井法子が主演というより、酒井法子が何かをCD－ROMでやるらしいよ、というのに近い。この企画を法子サイドに説明する時にも、CD－ROM自体の説明から始めて、けっこう苦労しましたからね。
安田：こういう状況を早くなんとかしたいですね。ただ、今は、よりおもしろいゲームを楽しみたいということでCD・ROM²を買ってくださっているユーザーの方がほとんどですから、ゲーム性は犠牲にはできないし、そのへんはこれからの課題ですね。

メーカー各社のCD-ROMの捉え方

NECアベニュー

540Mバイトという容量については、あくまでも余裕としてとらえたい。そのゲームがデータとしては大容量が必要ないものであったとしても、音や演出面ではCDに向いていれば、CDで出していいのでは。肩の凝らない、柔軟なメディアだと思っています。

日本テレネット

CD－ROMしかやっていないので、ユーザーの方に「カードとはやっぱり違う！」と言ってもらえるようなものを作る。CDサウンドやアニメーションなどをふんだんに使って、540Mバイトの容量を常に使い切るつもりでこれからもゲームを作っていきたい。

ハドソン

現在、さまざまなジャンルのゲームを作ってみて、CD－ROM自体の可能性を探っているような状況。あと1～2年後には、技術者もCDの技術的な適性を把握できるとは思う。現時点では、非常に可能性に満ちたゲームのメディアだと考えている。

ビクター音産

コンピュータ、オーディオ、ヴィジュアルの3つの側面を持ったすぐれた記憶媒体。ビクター音産のAV面での資産を始めとした特徴を活かせるメディアだと思っている。ゲーム以外にもさまざまなアプローチが可能なのではないか？

メサイヤ(NCS)

ゲームを作る上では、音は別にして、CD－ROMだからどうしなくてはいけないというような枠は設けていない（現在、その方向性を研究中というのが正直なところか）。ゲーム以外のことも、電子出版などに限定せず、将来はやってみたい。

メサイヤとしては、ビデオなどとの[*1]メディアミックスの展開の中で、CD－ROMの認知度を上げていきながら、CD－ROMのメディアとしての地位を高めていきたい。ちょっとCD－ROM単体だけの展開では、すそのを広げる意味ではキツイような気がしますからね。

540Mの大容量から生まれる新しい可能性は？

本誌：編集部としても、CD－ROMのゲーム以外の可能性は非常に注目しているところなんですが、ちょっと話題をゲームにもどしまして、CD－ROMの「大容量」という特徴から生まれるゲームにとっての可能性はどんなところにあるとお考えですか？ [*2]「ツーメディア構想」でカードとCDで同タイトルのゲーム発売を予定なさっているアベニューさんにまずお聞きしたいんですが。

多部田：容量のことですので、音の話はちょっと置いておいて申し上げますと、アベニューとしましては、CD－ROMの540Mバイトという大容量は、あくまでも「制作サイドのゆとり」として考えています。具体的に言うと、カードでは容量の制約で削らなければならなかった部分を入れられるようになったとか、今まではゲーム全体のバランスをとるために削られていたちょっとマニアックな部分に凝ってみたり、といったことを可能にするゆとりですね。

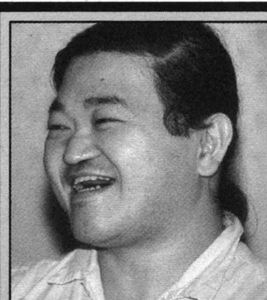
このゆとりを利用して、CD版の「獣王記」では、できればゲームのストーリーを追ったり、キャラクターの紹介をつけたりして、[*3]電子出版の中にゲームが入っているようなものができないかと思ってはいるんですけれどもね。カードで容量的に実現不可能な「遊び」の部分は確実に加えていけるんじゃないかと思います。

本誌：それはけっこう喜ぶユーザーが多そうですね。

多部田：あと、これは可能性とは違いますが、CDの場合、開発費は別として[*4]製造コストはカードよりも安いので、営業的に可能なかぎり定価もカードより安くして行く方針です。

中村：テレネットはアベニューさんとはCDの容量の捉え方が違ってまして。基本方針は、とにかく540Mバイトの容量を使い切る、と。音ももちろんギンギンにCDサウンドで行くんですが、アニメーションの方もCDの大容量を活かしてグラフィックデータを多く入れて、できる限り動かしたいと思ってます。

現在進行中のRPGにしても、アニメーターの方に非常に数多くの原画を描いていただいて、その方に「アニメーションの画面サイズを大きくしろ！」と言われたりとかもしてるんですけど……。まあ、画面サイズはまだ決定してはいないんですが、どの大きさになるにしても新しい技術は開発する必要はありますし、できる限りのことはやるつもりです。

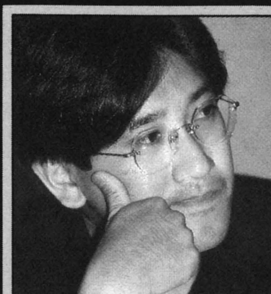


技術的な可能性がわかるまであと1年

ハドソン 企画部
高橋利幸氏

ゲーム企画や宣伝を担当。ゲーマー顔負けのテクニックで、自社のゲームのデバッガーもつとめる。イベントの司会で鍛えた（？）シャベリで、この座談会では司会進行的な役割も果たしてくれた。

高橋：ぼくは容量が大きいってことがどの程度ソフトの可能性を広げてくれるのかは、正直、まだだれもわかってないんじゃないかと思います。今までのカードに較べると容量が500～1000倍になって、これはやはりとんでもない容量の増加だから、そのメモリーの適切な使い方というのは、ハドソンの技術者の中でもまだ確立されていないと思う。1年ぐらい経てば、技術者側もある程度CD－ROMに慣れて、見通しは立ってくるとは思うけど……。可能性という意味では、さっきちょっと話に出た、ゲーム以外の業種からの参加者から、案外今までとは違ったアイディアが出てくるんじゃないかな。



まず、CD－ROMの知名度を高めなければ

ビクター音産 ディレクター
吉岡 賢氏

レコード制作などを経て、ゲームの制作ディレクターに。『魔境伝説』『死霊戦線』『鏡の国のレジェンド』でPCは3作目。ファミコンの制作ディレクターとしても『イースI・II』などを担当している。

吉岡：ぼくもその可能性は非常に高いと思う。

安田：外の人で"どうしてコレができないの!?"というような人の方が、既成のCD－ROMに捕われない発想ができるかもしれない。

作り手としては、ソフトの可能性は無限大であると捉えたい

本誌：CD－ROMは非常に優れた媒体だと思

↓対談中の㊟用語の解説はコチラ…

注1）メディアミックス　他のメディアと連動して、ソフト（商品）を売り出していくこと。

注2）ツーメディア構想　NECアベニューが打ち出したソフト販売戦略。同一タイトルのゲームをカード・CDの2つのメディアで販売。ソフト販売のリスクを2つのメディアで分けることで、CD版の定価をカード版より1000円程度下げるという効果をねらっている。

注3）電子出版　コンピュータとモニターを使ったプログラムによる出版。CD－ROMによる百科事典、医学辞書など、コンピュータの検索機能を活かしたものが多い。

注4）製造コスト　カードのメモリーに比べてCDの方が原価が安い。が、CDの場合、通常開発費がカードよりも多くかかるため、なかなか原価が安い分定価も安く、とはいかないのが実情。

注5）シークタイム　CD－ROMプレイヤーのピックアップ（メモリーの読み出しを行なうレンズ部分）が、データの入っている場所を探しだすのにかかる時間。データの配置にもよるが、通常のシークタイムは1～3秒。ピックアップが移動するために必要な時間なので1秒以下になるのは、現時点では不可能と言われている。

注6）バイオス　CD－ROMの立ち上げ用ソフト。入出力に関する部分を管理している非常に重要なソフトだ。

注7）頻繁なアクセス　CD－ROM²の場合、一度に扱えるゲームデータの量は64Kバイト（インターフェイス内のRAMの容量）。それを越えると、データを新たにCD－ROMから読み込まなくてはならない。大きなキャラクターをキレイにアニメーションさせるには、多くのグラフィックデータが必要であるため、CD－ROM²で、最近のゲームセンターのシューティングのようにハデハデなグラフィックのゲームを再現しようとすると、ゲームの途中である程度のアクセス（読み込み）が必要になるということ。



いますが、ゲーム制作上、問題がないわけではないですよね。

多部田：ハード面での問題は、確かにありますね。CD−ROM^{2}の場合、CDからデータを読み出してRAMに転送する際にどうしても時間がかかっしまう。ハドソンさんの「天外魔境」を私も実際にプレイしてみましたけれど、あの[*5]シークタイムが技術的には限界じゃないですかね。データの配置とか[*6]バイオスを煮詰めていくことで、多少は短くなるでしょうけど。

安田：私もシークタイムについては「天外魔境」が限界だと思いますね。あのゲームに使われている技術は本当に凄いですよ。

高橋：あ、どうもありがとうございます（笑）

多部田：その技術的な限界から、CD−ROMにする場合のゲームタイプの向き不向きは、若干生まれてくると思います。大きなキャラクターをガンガン動かすような、ゲームセンターのアクションやシューティングタイプのものは、やはり[*7]頻繁にアクセスしなければならない分、CDに向いていないのでは？　当社の場合、原則として「アウトラン」ですとか「アフターバーナー」ですとか、途中のデータ読み込みでゲームの楽しさが中断するものは、やっていくつもりはありません。移植に関しては、そのへんの影響が少なくて、カードにするとやり残しが出るもののために使いたいと考えております。

中村：私どもは、CD−ROMしかやっていないということもあるんですが、最初から制限をもうけないで、いろんなジャンルのゲームに挑んでいきたい。そのジャンルの中で、CD−ROMでないとできない味付けを加えていきたいと思っています。

今回「ヴァリスII」をCDでやるにあたっても、アクションゲームをCDでやることのネックは百も承知だったんですけど、あえて挑戦してみました。その間に新しい技術の10や20は開発しました。発売時期などの問題もあって、やり残したことは山ほどありましたし、アニメーション関係のスタッフにとっては不満もあったようですが、我々としては、これからも新しいものにチャレンジしていくつもりです。

多部田：もちろん私もCD−ROMの可能性の芽を摘むつもりはないのですが、この読み込み時間のことは、CD−ROM^{2}のハードの限界として、ある意味でクールに見つめていた方がいいのではないかと思います。CD−ROMは「柔軟性の高いひとつのメディア」と考えて、いい面を引き出すような接し方をすればいいんじゃないでしょうか。

高橋：まあ、どんなハードにも限界はあるもんだし、ぼくらとしては、それをどう乗り越えて行くかが大切なんだよね。ファミコンでも、初期と今ではグラフィックなんかも全然違うし。ハードが同じでもソフトの作り方によって、あそこまでいろんなことができるようになった。シークタイムの問題にしても、時間が短縮できないなら、短く感じさせるような演出をすると。

多部田：ええ。それは必要だと思います。



MMで商品の地位を確立したい！

メサイヤ　技術リーダー
安田　仁氏

現在はソフト制作のプロバイザー的な役割についている。CDIなどの研究も以前からやっていて、CD−ROMの可能性をさまざまな角度から研究中。「No・Ri・Ko」の試みは衝撃的だったそうだ。

中村：ソフトの制作は演出面にかかっていることが多いから、ハードの限界はそれはそれで置いておいて、ソフトの可能性は、まだまだあると思う。そのためにも、作る側は、限界がどうの……と言ってないで、やりたいことをいっぱい持っていた方がいいのでは。

高橋：さっき「天外魔境」のシークタイムがほぼ限界だという話が出たけど、その限界を語る時でも「もうこれ以上はできない」と見るんじゃなくて「ここまではできた」というように最低ラインとして見ることもできる。これは、作り手にとっては、けっこうプレッシャーになるけど、そんな見方をしていく方がいいと思う。限界はあるにしても、現状ではCDがもっとも優れた記憶媒体なんだから。

吉岡：うん。今、これ以上の媒体はない。ハードには限界があるだろうけど、我々としてはソフトの幅は無限と捉えたいよね。また、それが我々の役目だと思うしね。





座談会後記

ソフトの可能性は無限!?
各社各様のアプローチに期待！

大容量で音が良く、製造期間（開発じゃないよ！）も短い、すぐれた記憶媒体。CD−ROMが家庭用ゲームの未来をどう変えていくのか？　今回の座談会では明確な方向はわからなかったが、開発メーカーさんたちが悪いわけでも何でもなくて、カンタンに結論が出せない程に、CD−ROMが可能性を秘めているメディアということなのだろう。

1年後、CD−ROMはどんな展開を見せているのか？　各社各様のアプローチに期待したい。出席者のみなさん、お忙しい中、ありがとうございました。1年後、またやりましょうね。



月刊 PCメディアプレス PC MEDIA PRESS

メサイヤがメガドラソフトを開発中!!



NCSの"メサイヤ"ブランドが、ソフト供給メーカーとして、メガドライブ市場に参入したのはもうみんな知ってるよね。その第一弾のソフトが決定したぞ。ゲームタイトルは「重装機兵レイノス」。ハードSFをモチーフにした、ロボットアクション中心のシューティングゲームで、ストーリーにしたがって、面が変わっていく、新しいタイプのゲームになりそうだ。価格はまだ?で、来春発売予定。



また、パソコンゲームでは「王宮騎士物語テンプルマスター」の発売が決まった。このゲームではミッションの内容、場所、時間などがランダムに決定され、結末が必ず同じになるとは限らないランダムミッションという方法を取り入れている。

PRESENT ウォークマンを200台プレゼント!!



官製はがきに①住所②氏名③年齢④学年または職業⑤電話番号⑥現在発売中のソニー・ウォークマン全モデルの中から好きなタイプの商品名・型番号を明記して下記へ応募しよう。ウォークマンが200名にあたるのだ!

あて先=〒169-92 東京都新宿区北郵便局私書箱2040号 「ソニー10周年記念スペシャルウォークマン」プレゼント係 しめ切り=8月21日(当日消印有効) 当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

● PC MEDIA PRESS

"コロコロコミックまんがまつり"も～すぐ開催!!

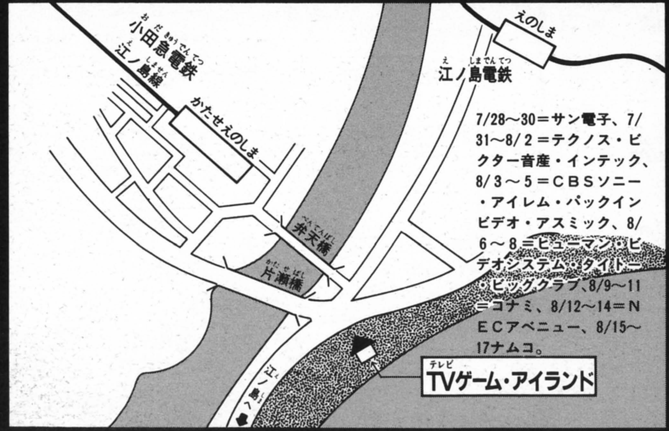
PCエンジンコーナーやミニ四駆大会など楽しいイベントがいっぱいの"コロコロコミックまんがまつり"が下記の日程で開催されるぞ。

8月4日～8月9日:神奈川県小田原市・志澤7階催事場
8月11日～8月15日:愛知県豊橋市・西武百貨店豊橋店A館8階催事場
8月16日～8月21日:愛知県名古屋市・松坂屋本店7階催事場
8月24日～8月29日:熊本県熊本市岩田屋伊勢丹7階催事場

● PC MEDIA PRESS

ゲームとマリンリゾートの連立方程式

インドアのテレビゲームライフにもどっぷりつかりたいし、アウトドアで海水にもつかりたいという、夏休みの難問の答えが、神奈川県江の島海岸で開催中の"TVゲームアイランド"だ。8月17日まで21社のソフトメーカーが日替りで、新作ソフトをプレイさせてくれるのだ。



日本縦断ハドソンハイテク王国なのだ!

「ガンヘッド」の日本一を決定する全国大会が下記の日程で開催される。おもしろゲームラリーやCD-ROM²ハイテクコーナーもあるぞ。

■キャラバン8月の日程

日程	1日	3日	5日	7日	8日	9日	11日	13日	14日	15日	16日	17日	18日	19日	20日	21日	22日	24日	26日	27日	28日
南キャラバン	鹿児島 山形屋	大分 ニチイ大分店	山口 小野田サンパーク	米子 米子大丸					高知 西武百貨店とでん西武		高松 ジャスコ栗林店		松山 いよてつそごう		岡山 天満屋・岡南店		福山 (未定)	静岡 松坂屋静岡店	名古屋 松坂屋本店		大阪 大阪ビジネスパーク NEC C&Cプラザ
北キャラバン	盛岡 東北ニチイ郡南店	長野 ながの東急	山形 十字屋山形店		福島 中合	郡山 うすい百貨店	いわき 大黒屋	新潟 新潟伊勢丹		甲府 岡島		仙台 エンドーチェーン	仙台駅前店			金沢 金沢名鉄丸越百貨店	富山 富山市産業奨励館	福井 ショッピングシティ	ベル 文化ホール	東京 伊勢丹新宿店	

不思議大好き野郎はこれを読め!!



日本中に大ブームを巻き起こしたMr.マリックの本がいよいよ発売されるぞ。書名もズバリ『Mr.マリック　超魔術』。秘伝中の秘であるスプーンまげの奥義を大公開！　また、木曜スペシャルなどで実演した超魔術の決定的シーンを誌上で再現した。明日の超魔術師をめざすきみには必読の書といえるだろう。

8月2日ごろ発売　600円　小学館

この夏はドラクエグッズで決めてみる！

ドラクエⅣの発売はまだまだ先のこと、なんて油断してるきみっ、ドラクエグッズはどんどん増殖しているぞ。スライムがノッカーになっていて、口がクリクリ動いてしまうシャープペンやボールペンが各380円で発売中だ。浮き彫りのドラゴンやはぐれメタルをあしらったマグカップ（各1350円）もあったりする。



▲友だちが来た時はこのカップでコーヒーを出そう。

▲ロトの剣定規入りセットもあり。（1580円）

●PC MEDIA PRESS

コナミレーベル怒濤の寄り身

コナミ・ミュージック・コレクション vol.0



コナミレーベルのフルアルバム第2弾が登場。アーケードゲーム6タイトル（「フラック・アタック」「リングの王者」「クレイジーコップ」「シティーボンバー」「餓流禍」「ハードパンチャー」）の全68曲をゲームのオリジナルサウンドを生かして完全収録。アクション、シューティング、スポーツと変化に富んだ70分。　キングレコード　CD2843円　発売中

コナミ・ミュージック・メモリアル・ベスト vol.1



コナミのファミコンソフト「グラディウスⅡ」「バイオミラクルぼくってウパ」「もえろツインビー」「月風魔伝」の4タイトルから、15曲を厳選したCDなのだ。

「グラディウスⅡ」はファミコンでしか聴けないオリジナル曲を中心に構成し、ほかの3タイトルはなつかしの名曲ばかり、3曲ずつ収録している。キングレコード　CD1442円　発売中

新譜2枚のがぶり寄り

STAR COMMAND



ゲームミュージック・ファンのなかには、すぎやま音楽聴きたい病患者という人種がいるらしいけど、その患者さん向けのお薬が出るよ。全13曲すぎやまこういち作曲の「スターコマンド／暗闇の侵略者」がそれ。壮大で優雅な曲、軽快なメロディー、緊迫感あふれる曲などなど、全編これ「すぎやま節」！　アポロン音楽工業　CD2812円　8月5日発売

TATSUJIN



東亜プランのゲーム「ワードナの森」「ダッシュ野郎」「ヘルファイヤー」「TATSUJIN」の全曲を収録。東亜プランは究極タイガーなど、タイガーシリーズを手がけてきたソフトハウス。サウンドも当然、その延長線上にあって、ボリューム感あふれるメロディーラインがうねりまくるシューティングサウンドなのだ。ポリスター　CD2472円　発売中

"CSG"合同発表会 一般公開御招待

ビデオゲーム・ソフトのメーカーで組織されるCSGが、これから発売されるソフトを流通業者やマスコミに発表するCSG合同発表会を開催する。参加メーカーは40社余り、100タイトル以上の新作の展示が見込まれる。一般の人は入れない、この発表会に読者を御招待するぞ。招待日は9月9日、場所は東京・台東区の都立産業センター台東館（地下鉄・東武線浅草駅下車）。往復ハガキに住所・氏名・年齢（学年）・職業（学校名）および、『月刊PCエンジン』と明記して下記のあて先に応募しよう。招待状が返送されてくるぞ。

〒162　東京都新宿区揚場町1-3
グロリアビル　サン電子㈱内
CSGイベント係

しめ切り＝8月25日（消印有効）
応募は1人1通まで。応募者多数の場合は抽選になります。

読者のみな様、今月もGMCDをプレゼントさせていただきます!!



ファミコンゲーム「ゾイド」「ゾイド2」のゲームミュージックをコレクションしたCD「ゾイド2ーゼネバスの逆襲」を20名にプレゼントするぞ。このCDはなんと非売品！　はがきを出して当選するしか入手方法がないという貴重品だ。願をかけたり、気合いを入れたりしたはがきで応募してくれ。



「ファイティングファンタジー」をはじめ、「スタジアムヒーロー」「ロボコップ」「コブラコマンド」「アクトフェンサー」などの、データイーストのゲームミュージックを網羅したベストアルバム「ゲームサウンド・デコ-データイースト1」がポニーキャニオンから発売中（CD2627円）。このアルバムを6名にプレゼント。

官製はがきに希望賞品名ときみの住所・氏名・年齢を明記して、次のあて先に応募して。当選者の発表は賞品の発送をもってかえます。
〒101-01東京都千代田区一ッ橋2-3-1　小学館　月刊PCエンジン　PCメディアプレス⑨　プレゼント係。　しめ切り＝8月28日。

小学館

恐るべき、ワンダーたち。

この世に潜む
ワンダーたちがせい揃い。
今月もキミたちの好奇心を熱くするぜ。

世界を動かす謎の秘密結社の正体とは…
ショック特集 フリーメイソン

読切まんが 有名科学者の極秘会議レポート
超古代文明消滅の真相

恋心を作る不思議パワー
白魔術の秘法

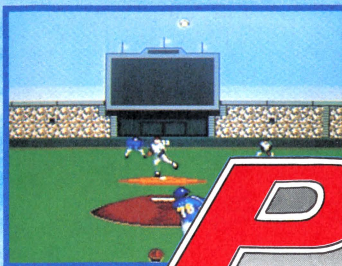


超人への道
密教超能力
- 「気功」の秘密を科学がとらえた
- 小惑星X地球に衝突
- 藤子・F・不二雄「異説クラブ」幽霊現象
- 中沢新一バリ島マジックの世界 虹と薬草

★小学館スペシャル★ スーパーサイエンスマガジン
ワンダーライフ
8月5日ごろ発売 定価450円(税込) 第7号

購入ご希望の方は、申込書にご記入のうえお近くの書店にお申し込みください。

申込書	小学館スペシャルスーパーサイエンスマガジン「ワンダーライフ」第7号 定価450円(税込)
■ご住所 □□□-□□	■書店様へ 貴店名をこの欄にご記入のうえ、取次店へご注文ください。
■氏名	
■TEL (　　)	



完全データ&テクニック

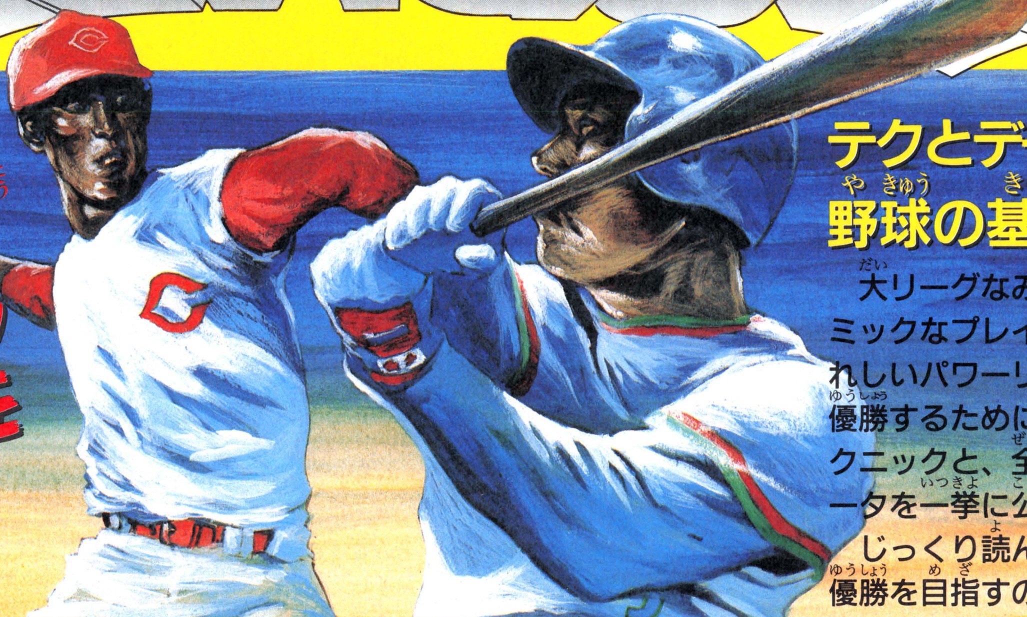
永久保存版

POWER LEAGUE II

ハドソン/8月8日発売/5800円



激闘テクを大公開するぜ!!



テクとデータは野球の基本!!

大リーグなみのダイナミックなプレイ感覚がうれしいパワーリーグII。優勝するために必要なテクニックと、全選手のデータを一挙に公開!!

じっくり読んでキミも優勝を目指すのだっ!!

スムーズな操作は勝利への第一歩

操作の基本をしっかりチェック

「よし! チャンスだっ!!」そう思った時に、ささっと操作できなくちゃせっかくのチャンスも水のアワ。パワーリーグII独自の操作は、プレイする前にもう一度チェックしておこう。

ファインプレー

飛びつきたい方向に✚を押しながら、Iを押す。

約2キャラ分くらい離れた打球も、スライディングキャッチできるぞ。

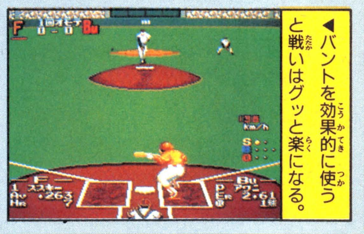


▼あわや長打の打球をみごとにキャッチ!!

▶打球が頭上にある時は、ジャンピングキャッチだ。

バント

I、IIボタンを同時に押すと、打者はバントの構えになる。この時、塁上ランナーがいると、大きくリードをとるぞ。

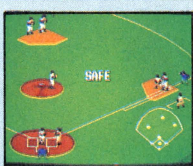


◀バントを効果的に使うと戦いはグッと楽になる。

けん制



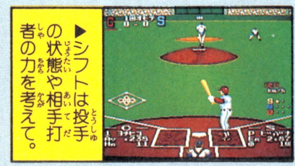
▶ランナーの動きをよく見てII→✚→Iを押す。



◀けん制の操作は試合前に練習しておきたい。

投球前にIIを押すと画面が切り替わり、けん制球が投げられる。✚で塁を指定し、Iで素早くけん制しよう。

シフト



▶シフトは投手の状態や相手打者の力を考えて。



◀シフトが成功すれば、守備はかなり楽チン!

投球前にセレクトボタンを押すと、画面左下にシフト選択が表示される。✚でシフトしたい方向を決定しよう。

マスターしておきたいテクはこれだっ!!

野球ゲームには、ふつうのアクションゲームやシューティングゲームとはちょっとちがったテクが要求されるぞ。
リーグ優勝を勝ち取るためには、作戦が大切なのだ!!



打 上下左右の打ち分けは意外にカンタン!!

パワーリーグIIのバッティングは、✚の上下でアップスウィング（✚の上）とダウンスウィング（✚の下）に打ち分けることができるんだ。

そして、左右方向の打ち分けはバットを振るタイミングによって変えられるぞ。バットの振り出しを早めにすると、引っ張った打ち方（右打者ならレフト方向）になり、遅めにすると流し打ち（右打者ならライト方向）になるというわけ。早め遅めのタイミングが大切だけど、ホームランモードで練習すればすぐにできるようになるはずだ。

打者の実力を生かすために必要なテクニックだね。



▶左打者の流し打ちは、内野安打の可能性もある効果的な打法だ。



▲思いきり引っ張った打球は、球足が速くヒットになりやすいぞ!!

打 足のある選手はバントで出塁だっ!!

Cチームの"ヨチヒコ"やFチームの"ススキー"のように、走力のある選手にはバントで出塁するチャンスもあるぞ！

特に左打者なら成功の確率はグンと高くなる。バットにボールが当たる瞬間に✚の右下を押して、三塁線をねらえっ!!



◀バントは絶対にフライにしてはならない。✚の上は押さないで。

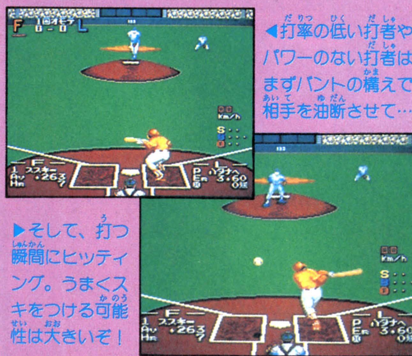
走 盗塁はチャンスのもと!

Tチームや Fチームのように、長打力のないチームは足を使って得点をかせごう。特にTチームの"オウニョ""ワッダー"の1・2番コンビは駿足。塁に出たならすかさず盗塁をねらえ！　クリーンナップに打順が来た時に、ランナー二塁か三塁にしておけば、得点のチャンスは大きいぞ。対MANの試合では、相手にプレッシャーを与えることもできる。



▲走力8以上の選手なら、盗塁成功の可能性は高いぞ！

2Pでは特にイヒョウをつくプレイが効果的なのだっ！



◀打率の低い打者やパワーのない打者は、まずバントの構えで相手を油断させて…。

▶そして、打つ瞬間にヒッティング。うまくスキをつける可能性は大きいぞ！

対MANの試合では、テクニックばかりではなく、相手のウラをかくような作戦も大切だ。

バントの構えから（I IIを同時に押す）、投球と同時にヒッティングする（IIをはなして、素早くIを押す）というような強襲策は、かなりの効果があるぞ！

守 けん制は素早さが命！

相手チームのランナーが出た時、ちょっとでも盗塁しそうな感じがしたら、まずけん制しておこう。その時にアウトにすることはできなくても、相手に「盗塁しにくいな…」と思わせればOK！　Cチームのように打力も走力もあるチームと戦う時には、走らせないことがポイントだ。



▲ランナーがリードをとったら、すかさずけん制しておこう。



▲けん制の操作は素早くなければダメ。とにかく相手をあせらせよう。

キミはシフトをどこまで使いこなせるか!?

守 シフトが変われば配球も変わるのだっ

シフトを活用するためには、シフトをひいた方向に打たせるようなピッチングをしなければならない。

たとえば、ランナー一塁で右打者をむかえた場合。右シフトをひいてセカンドゴロを打たせれば、ダブルプレーも可能だ。この時、投手は外角にスピードボールを投げて、打者に振り遅らせることが必要だぞ。

▼シフトの方向に打たせなければ、シフトの意味がなくなっちゃうよ！





▼打者は外角球を振り遅れて、打球はセカンド側へ…。特に2Pの試合では、配球とシフトの関係が重要になってくるぞっ!!

▲右シフトをひいてから、外角を攻める。これなら3塁線へ引っ張られる心配はない。

打 守備のスキをつけっ!!



▲後ろシフトをされたら、ふつうの構えからいきなりバント！　相手のウラをかこうぜっ。

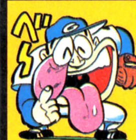
攻撃する時には、相手のひいたシフトをかいくぐるようなバッティングを心がけよう。パワーのある打者に対しては、後ろシフトがひかれることが多いよね。そこで、Wチームの〝ピョンセ〟のように走力もある選手なら思いきってバントさせちゃうのもいいぞ。敵が後ろにシフトしていれば、セーフティバントの成功率はかなり高いのだ。



▲相手のシフトを考え、3塁方向への流し打ちをねらっていこう。



▲見事に打球はシフトと逆方向へ。長打をねらえるバッティングだ。



ちょっぴりズルテク

VS COM 長打と見せかけて三塁でアウトッ！

いつでも冷静な判断力で試合を進めるCOM。あわてたり、あせったりしない分だけテクニックは上って感じだね。だけどCOMはとっても正直者なんだ。ちょっとしたトリックでCOMのランナーを暴走させちゃおう！　タイミングが難しいけど練習してやってみてね。



▼三遊間を抜けて、打球はレフトへ。フツーならば、間違いなくヒットか、二塁打になってしまうケースだね。

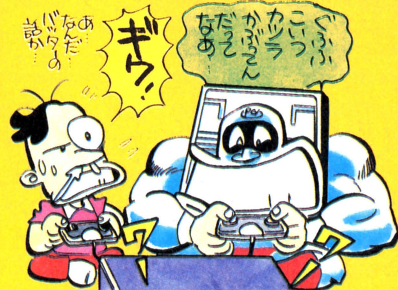
◀ボールの近くをうろついて走者が二塁を回るのを待つ。

▲外野手は当然、打球を追う。しかし、捕球してはダメだよ！

▶そして、走者が三塁に向かったところで捕球しすかさず三塁に送球してアウト!

OUT!!

VS MAN データのチェックは大きな武器になる



たとえば自分がCチーム、相手がGチームを使って試合しているとしよう。

Cチームの〝ヨチヒコ〟が出塁したなら、「コイツは駿足なんだよね。走力が13だぜ！」とつぶやいてみよう。敵は盗塁が心配になってピッチングに集中できなくなるぞ！

さらに、自分のチームだけでなく、相手チームのデータもしっかり頭に入れて、心理面から敵をノックアウトしちゃえ！

C・リーグ

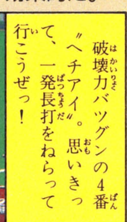
（打者・野手）打率ーヒットを打つ確率。本塁打ーホームランの本数を示す。パワーー長打力（飛距離）特Aが最もよく飛ぶ。走力ー走者としての足の速さ。肩の強さー送球の速さ。テクニックーエラーのしにくさを表す。Aが最もしにくい。（投手）防御率ーヒットの打たれやすさ（数値が高いほど打たれやすい）。スピードーH＝✚の下を押しっぱなしにして投げた時に得られる最高スピード。M＝✚を押さないで投げた時の平均スピード。L＝✚の上を押しっぱなしにして投げた時に得られる最低スピード。変化球ー左右下方向への変化の度合い。3が最も大きく変化する。

DRUMS

クリーンナップの破壊力はスゴイっ！

4番"ヘチアイ"は、打率293、本塁打32本とCリーグ中でもナンバー1のバッターだ。一発長打をねらってみよう。

エース"コマッタ"は防御率こそイマイチだが、スピードはさすが。直球にチェンジアップをおりまぜた投球が効果的だ。



破壊力バツグンの4番"ヘチアイ"。思いきって、一発長打をねらって行こうぜっ！

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
ピコノ	57	R	273	15	B	10	4	C	8
ミニムリ	5	R	306	7	B	8	3	D	4
ジョン	32	R	317	26	A	9	3	C	9
ヘチアイ	6	R	293	32	特A	4	4	C	5
ウド	7	R	277	18	A	10	4	D	6
ハイホー	55	L	267	27	A	5	4	D	7
マタカワ	23	L	280	6	C	4	3	C	3
ニャカムラ	39	R	236	5	C	6	5	C	2

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
コマッタ	20	RO	3.26	154	140	108	—	3	2
ボノ	13	RO	2.60	143	128	102	2	3	1
イジモト	25	RO	3.90	141	124	103	3	1	—
ヤママサ	34	LO	0.55	145	127	107	2	2	3
シタハラ	17	RO	2.35	150	139	106	—	3	—
カックン	33	RO	1.95	149	129	111	1	3	3

代打

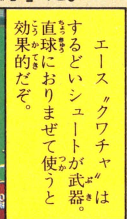
名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
オニムリ	31	R	287	7	B	9	5	C
ハテナミ	3	L	223	4	C	12	5	D
ポト	40	L	219	3	D	4	4	D
コマチサキ	54	R	289	4	C	8	3	C
カタホカ	35	R	238	10	B	3	4	C
ヤマタカス	30	R	268	2	C	12	4	D

G-JANS

機動力のなさがこのチームの弱点だ。

打者のツブがそろっているので、確実にランナーをためて"パパラ""クラマティ"の長打力に期待しよう。

投手陣はなかなかの速球派ぞろい。その中でも"マッキイ"はするどいシュートとフォークも持った「使える投手」だ。



エース"クワチャ"はするどいシュートが武器。直球におりまぜて使うと効果的だぞ。

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
シロヤン	60	L	338	8	B	8	4	C	9
モカザキ	5	L	275	5	C	11	5	D	6
キネヅカ	6	L	316	6	B	6	3	C	4
パパラ	8	R	300	31	A	7	4	C	7
クラマティ	49	L	333	10	A	4	2	C	8
コマタン	10	L	307	11	B	4	3	C	3
マカハタ	24	R	295	10	B	10	5	C	5
マカオ	22	R	262	7	C	10	4	C	2

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
クワチャ	18	RO	3.40	154	135	118	1	3	2
マッキイ	17	RO	2.16	160	143	130	1	2	3
ガーリー	20	RO	3.10	146	131	111	1	3	3
ミミズノ	31	RO	3.23	143	127	108	—	1	2
サイサイト	41	RS	1.89	137	125	112	1	3	—
カトリン	29	RU	3.20	134	124	102	3	3	3

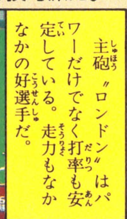
代打

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
アマリタ	9	R	292	12	B	2	4	C
コウヤ	25	R	268	2	C	11	4	D
スガロ	38	R	283	3	C	12	5	C
ラー	12	R	255	16	A	6	5	C
ハワイ	0	S	268	2	D	13	3	D
ヤマクリ	15	R	170	4	C	3	4	B

CARK

1番から3番までの打者が打率3割以上、そして走力も10以上という、機動力の高さがこのチームの自慢。チャンスは代打"アーレン"の起用で確実もモノにしたいね。

投手陣では、防御率1.70の"オオモノ"に期待。良く曲がるカーブとチェンジアップ、そしてシュートも冴える技巧派だ。



主砲"ロンドン"はパワーだけでなく打率も安定している。走力もなかなかの好選手だ。

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
ヨチヒコ	2	S	238	11	B	13	5	D	6
ショータン	4	S	340	3	C	12	4	C	4
ロンドン	44	R	337	18	A	10	6	C	5
コバヤン	6	L	289	17	A	11	3	C	3
ヨサナイ	9	L	258	9	B	9	4	C	7
ナガシメ	0	L	230	9	B	9	4	B	8
アマタキ	1	S	240	10	B	12	4	D	9
ダッカワ	40	R	261	6	C	4	6	C	2

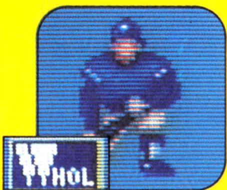
投手

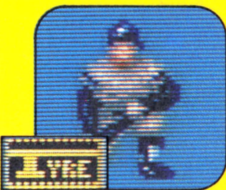
名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
ツタベフ	20	RO	3.13	142	130	110	1	3	3
オオモノ	24	LO	1.70	148	136	110	3	1	3
ヤワグチ	34	LO	2.55	147	129	119	3	3	—
カバマタ	33	RO	2.46	142	125	107	1	2	2
キオガワ	19	LS	2.83	138	126	107	2	—	2
ツタ	14	RO	3.86	155	140	118	2	2	3

代打

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
アーレン	49	R	281	29	A	7	3	C
ノムケイ	7	L	248	2	C	14	4	D
ニチタ	28	L	286	1	C	7	3	C
ナマダ	45	R	241	0	C	9	5	C
オガン	10	R	163	1	C	8	3	C
サカキー	43	R	267	0	C	10	4	D





WHOLES

投手陣はかなりの弱体。変化球を生かした投法で逃げるしかない。

しかし、打撃陣はレギュラーメンバーのうち、6人までもが走力10以上というすばらしい機動力。足を使った攻撃でランナーを進め、4番の大砲"ピョンセ"の一発で大量得点をねらおう。



ズバ抜けたパワーを誇る、外人助っ人"ピョンセ"。ホームランをねらえる打者だ。

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
ユカタン	3	L	300	7	C	12	4	C	4
チョウス	9	R	271	0	D	11	6	D	5
ヤマサチ	59	L	297	2	C	12	5	C	7
ピョンセ	7	R	292	33	特A	10	3	C	9
パチョ	14	R	332	17	A	8	3	C	3
ヤスキ	31	S	236	3	C	14	6	C	8
タコハッシ	6	S	293	3	C	13	5	D	6
ビチカワ	33	R	282	6	C	4	4	C	2

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
メンドウ	24	RO	4.76	140	130	113	3	3	3
ニフラ	28	LO	4.32	133	125	83	2	2	1
サイトン	17	RO	3.49	140	130	120	2	3	1
コケパタ	16	RO	3.22	142	127	115	1	3	3
マツトモ	29	RO	5.49	139	130	116	—	2	2
ナカヤミ	19	RO	2.28	153	135	119	1	3	1

代打

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
タワシロ	26	R	297	1	D	1	2	C
ホリハ	35	R	295	0	C	2	2	C
カートン	44	S	250	0	D	10	4	C
キャタヒラ	2	L	244	5	C	6	3	B
ダニシケ	1	R	189	3	C	8	5	B
イチハシ	51	R	270	3	C	10	5	C

STRAWS

打率は低いが本塁打数とパワーが自慢のクリーンナップ。このチームの得点のチャンスは、すべてこの3人にかかっているぞ。長打ねらいでガンガンいこう！

左投手をズラリとそろえた投手陣は、いずれも技巧派。スピードはイマイチだがくいこむような変化球が武器だ。



話題の新人"カスヒゲ"。実力はイマイチだが、ここぞという時に使ってみたい選手だね！

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
クリマヤ	46	S	331	0	B	9	5	C	8
トマシミ	25	S	242	6	D	10	4	D	4
イケヤン	36	R	254	31	特A	10	6	D	6
ピロサワ	8	R	288	30	特A	8	3	C	9
パリン	15	R	285	32	特A	5	2	C	3
スギウリ	9	L	255	20	A	2	3	B	7
ハタボウ	26	L	251	7	B	9	4	C	2
スーミン	5	R	230	6	C	3	5	C	5

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
ビバナ	32	RO	2.87	140	130	104	—	3	1
タカモク	34	RO	3.41	146	128	118	1	3	2
ヒトウ	18	RO	3.15	143	136	123	1	3	—
ナイゾウ	24	RO	2.05	142	129	118	—	3	1
ナカヤン	20	RO	3.60	139	129	115	1	3	1
マイケル	16	RO	2.86	140	127	116	1	2	3

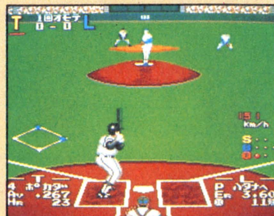
代打

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
アカマツ	1	L	348	1	C	3	2	C
カライ	10	L	266	6	C	7	3	C
オガワニ	35	R	290	8	B	5	4	C
ハエガシ	28	R	261	2	D	3	4	C
ネクライ	48	R	252	5	C	8	4	D
カスヒゲ	3	R	203	4	C	9	3	C

TYRES

チーム中のリーディングヒッターでさえ打率300という、見事なまでの弱体打線。投手陣もスピード、変化球ともにイマイチ。

このチームで勝つためには、とにかくていねいな野球に徹すること。"オウニョ""ワッダー"の走力を生かしてチャンスをつくり、"ポカダ"の一発に期待したい。



このチームの打撃のカナメとなる、"ポカダ"。チームの運命は、彼の活躍にかかっている。

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
オウニョ	2	S	257	7	B	12	4	D	8
ワッダー	6	R	279	1	C	13	5	D	4
フィルター	44	R	268	19	A	5	2	D	3
ポカダ	16	R	267	23	A	10	4	D	5
アユミ	7	R	270	17	A	8	3	D	9
パオ	8	L	300	4	B	7	5	C	7
ピラタ	30	R	283	0	C	4	6	D	6
キートン	22	R	254	6	C	4	4	C	2

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
キーボ	4	RO	2.76	144	128	123	2	2	3
ナンダー	34	LO	3.88	143	134	118	1	2	2
ユケタ	18	RO	4.01	145	133	114	1	3	—
ナノダ	1	RO	3.98	138	127	105	—	2	1
オミコシ	56	RU	3.06	138	126	108	1	3	2
ナカニン	19	RO	4.45	143	134	116	2	3	3

代打

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
ヤギョ	3	R	163	0	D	12	3	C
コマリ	29	R	248	1	C	5	3	C
カタマリ	5	L	209	2	C	5	4	C
サニヨ	9	R	246	0	C	3	3	C
ナカナカ	0	L	237	4	C	7	4	C
ヨコヨコ	46	R	232	0	C	5	3	C

P.リーグ



LITONS

C・P両リーグを通じてナンバー1の実力を誇るチーム。クリーンナップの破壊力に加えて、6番"バークレ"のパワーは驚異的。機動力もなかなかで、大量得点のチャンスはどこからでも作れそう。

投手も充実。エース"ハタナへ"は、スピードボールとキレのいいカーブが武器。



◀好打者ぞろいのこのチームの中でも、ひときわ光るのが、"アキナマ"の長打力だ。

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
ヒラヤン	24	S	303	7	B	13	4	C	9
フチノ	35	R	216	0	D	9	5	D	6
アキナマ	1	R	292	38	特A	11	5	C	8
キヨマー	3	R	286	31	特A	9	3	C	3
セキゲ	7	R	283	21	A	12	5	C	5
バークレ	29	L	268	38	特A	4	3	D	DH
アベチン	25	L	263	8	B	8	4	C	7
イチョウ	27	R	252	11	B	9	4	B	2
ツチ	5	R	263	3	C	10	4	D	4

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
ハタナへ	41	RO	3.60	153	138	118	—	3	1
カブ	18	RO	2.41	156	135	119	2	3	3
ウドー	47	LO	3.79	143	126	112	3	1	1
モルヤマ	31	RO	3.46	143	124	116	—	2	1
アニヤン	15	RU	4.28	139	131	109	2	3	2
ヤマネー	17	RO	1.28	138	125	117	2	—	3

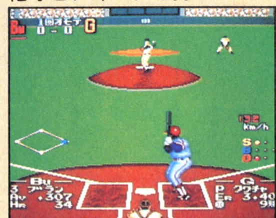
代打

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
ビシオカ	23	R	356	4	B	8	5	C
トマシマ	4	R	282	2	C	11	3	C
ヒロハス	30	R	243	3	C	12	4	C
タナビ	6	R	258	7	B	10	4	C
ヘイケ	9	R	193	1	C	6	3	D

BUFFERS

3番"ブラン"、4番"ラベラー"の外人コンビが打撃のカナメ。特に"ブラン"はアッパースウィングでホームランをねらったバッティングでいこう！

防御率2.61のエース"アワニ"はスピードボールだけでなく、左右に良く曲がる変化球とフォークを持ったマルチ投手だ。



◀驚異のパワーを持つ3番"ブラン"。打率も良く、いつホームランを打っても不思議じゃないね。

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
オオイテ	4	R	252	5	B	12	3	D	4
アラー	9	L	286	8	C	8	5	C	7
ブラン	16	L	307	34	特A	6	3	C	DH
ラベラー	33	R	328	21	A	9	4	C	5
カニムラ	6	R	288	14	A	6	5	C	3
ズツキ	44	R	246	20	A	8	4	C	9
ムロカモ	5	R	248	15	A	8	6	D	8
カマシタ	10	R	226	8	B	6	4	C	2
マッキー	12	R	190	3	C	11	5	D	6

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
アワニ	14	LO	2.61	156	139	118	3	3	3
ヤマパチ	15	RO	3.10	154	132	116	2	1	1
オノチン	26	LO	2.59	143	129	118	—	3	2
ムロタン	34	LU	3.32	143	129	107	3	2	1
キノシシ	41	LO	3.48	146	128	116	—	2	2
ヨシニ	11	RO	2.69	153	142	118	3	3	3

代打

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
アラブチ	7	L	215	5	B	6	2	D
ハッパタ	3	R	269	4	C	9	4	D
タダチ	58	S	154	1	C	12	4	C
コセキ	36	L	234	4	C	9	3	D
カート	21	L	163	1	D	4	3	D

FIBERS

若きエース"ニシバキ"は速球派投手"チェンジアップをおりまぜ、カーブをキメ球にして相手打線をピシャリと抑えこもう。

打撃は全体的に打率が停滞ぎみで、走力もイマイチ。ちょっぴり頼りなさを感じる。しかし、3番から7番までパワーはAクラスだ。長打をねらってみては⁉



◀若きエース"ニシバキ"は、スピードもあるが、変化球も良く曲がる。最も使いやすい投手だ。

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
ススキー	2	L	263	7	B	11	4	D	8
ジライ	3	S	208	2	C	9	5	D	4
ムリューワ	44	R	290	18	A	6	3	C	7
デート	9	R	243	4	A	4	3	B	DH
オオヒマ	11	R	276	15	A	6	3	E	3
タナピー	37	R	277	16	A	8	5	E	6
ナカジー	7	R	243	12	A	9	4	E	9
タムリ	22	R	248	10	B	10	6	C	2
プルヤ	5	R	248	6	B	11	5	C	5

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
ニシバキ	21	RO	2.50	151	138	119	2	3	2
バツウラ	0	RO	2.76	143	128	119	—	2	3
ツノピー	30	RO	2.96	143	124	115	—	2	2
サットー	17	RS	3.45	143	127	112	1	3	1
シババ	13	RO	3.61	139	127	111	1	1	2
コウニョ	18	LO	2.38	140	126	110	3	2	3

代打

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
レスラー	6	L	304	19	A	9	3	C
イヤラシ	4	R	242	7	B	11	4	C
ヒマタマコ	8	L	219	8	C	10	5	D
パヤカワ	10	L	227	2	C	8	4	D
ヤハキモチ	33	L	241	13	A	1	4	D








BLADES

打率311、本塁打44本の怪物大砲“カドタン”を4番にすえて、上位打線は高打率の打者がそろっている。“マツナゴ”、“フツクラ”は機動力を生かして“カドタン”へとチャンスをつなごう。

投手陣は変化球の乏しさが気になるところだ。早めの継投策で切り抜けたい。



両リーグ通しての本塁打王“カドタン”。その一発は、チームを勝利へと導くのだ。

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
マツナゴ	8	S	326	16	B	11	5	C	5
フツクラ	1	R	320	7	B	12	4	C	4
ブルマー	44	R	289	14	特A	5	3	C	3
カドタン	78	L	311	44	特A	2	3	C	7
イシミン	3	R	296	22	A	3	4	C	DH
プチイ	10	L	286	20	A	3	3	C	9
ミナミモロ	32	R	243	0	C	10	5	E	8
ナカシーマ	27	R	178	2	D	4	6	C	2
オカワヒロ	23	R	247	4	D	11	5	D	6

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
モシノ	28	LO	3.06	145	129	121	2	1	2
サチョウ	11	RO	3.22	136	125	111	1	1	2
アマオケ	12	RO	4.98	145	128	119	1	2	—
プルミス	35	LO	4.52	139	127	118	1	3	2
パフマン	38	LO	4.25	138	124	104	3	1	1
ヤマチン	14	RO	2.27	136	126	108	—	1	3

代打

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
モポニヒ	9	R	297	1	C	10	4	C
ヤマイモリ	36	R	275	3	C	9	4	C
クマモ	6	L	216	6	D	12	5	D
ユーミン	5	R	222	2	D	9	4	C
ブチタ	25	R	175	5	D	3	3	B

HOPES

打撃陣の破壊力のなさは機動力でカバーしたい。ていねいな打撃で塁に出て、すかさず盗塁。足を使って相手チームにプレッシャーをかける作戦でいこう。

投手陣は弱体ぎみ。直球で勝負できる投手がいないので、チェンジアップや変化球をキメ球にして逃げたい。



トップバッター“バナド”は長打力もなかなか。彼の打力と足で、得点チャンスを作れ！

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
バナド	9	S	315	20	A	10	3	C	4
オガガ	1	R	171	0	D	10	5	D	6
タタキマコ	3	L	284	16	B	12	5	D	8
アップル	7	L	306	27	A	11	4	C	3
ママモト	29	L	321	21	B	11	4	C	9
キシカー	44	R	282	7	C	7	4	C	7
パカイ	14	L	250	2	C	12	5	C	DH
ヨキダー	35	R	254	7	C	3	4	C	2
フシヒロ	39	R	201	7	C	5	5	B	5

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
ヤマタカ	19	RO	4.20	142	129	111	—	2	1
フジモチ	20	RO	4.31	140	125	107	1	3	2
ヤマカズ	18	RO	3.83	141	126	117	1	2	—
カロウ	17	RO	4.54	142	127	112	2	2	1
ヨシタン	11	LO	4.41	138	122	110	2	1	—
イナウエ	12	RO	2.35	140	128	118	1	2	3

代打

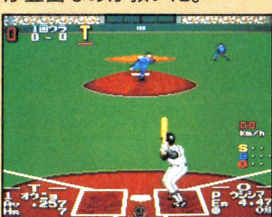
名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
ユガミン	6	S	284	9	B	12	3	D
ハハヤマ	15	R	182	3	C	3	5	C
コンノ	8	R	276	5	C	9	4	D
タカヤンナ	23	R	243	7	C	5	4	B
パガワ	2	R	135	2	B	1	3	B

ORIVERS

これといってカナメとなる選手がいないのがこのチームの悩みだ。

バントやエンドランを駆使して、積極的にチャンスを作らなければ勝利をつかむことはできない。

投手陣も防御率の悪さが目立つが変化球が豊富なのが救いだ。



“ウシシマ”の武器はチェンジアップとフォークボール。変化のある投法で相手打線をピシャリ。

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック	守備位置
パカサワ	31	R	327	14	B	11	4	C	8
ボコタ	2	L	271	3	D	10	3	D	9
タイコウ	1	L	286	17	B	10	3	C	3
ダイアス	4	R	294	20	A	5	2	C	DH
ブルカワ	10	R	236	8	C	9	3	B	7
マミカワ	6	L	261	2	D	7	3	C	4
ハカマデ	12	R	250	3	C	5	5	C	2
ミズカメ	7	R	236	9	B	9	5	C	5
モリタン	30	S	279	0	D	10	5	D	6

投手

名前	背番号	フォーム	防御率	スピード H	スピード M	スピード L	変化球 左	変化球 右	変化球 フォーク
アッソウ	15	RO	4.12	141	127	115	2	3	2
チョウジ	29	RO	3.89	141	134	115	1	1	3
コカワ	26	RO	3.40	145	141	111	2	2	2
ウシシマ	27	RO	4.47	138	125	104	—	3	3
ソンナカワ	28	LO	4.34	142	131	117	3	1	—
イラベー	18	RO	3.89	145	135	107	1	2	1

代打

名前	背番号	打席	打率	本塁打	パワー	走力	肩の強さ	テクニック
ニシムリ	3	S	256	3	C	14	4	D
サイチョウ	9	R	263	1	D	3	4	C
サチョウ	23	R	238	6	C	11	5	C
ホカベ	38	L	236	11	B	5	2	B
イトフミ	62	R	235	2	D	7	3	C

各チームの実力を研究してみよう!!

右の表は、実際にプレイした時の各チームの戦いやすさを項目別に比べたものだ。これを見れば各チームの力がよく分かるんじゃないかな。

まず、DRUMSが強い！　投手力も充実しているし、チーム打率もいい。優勝をねらうなら、このチームで戦うことをオススメするぞっ！

そして、CARKやBUFFERSも爆発的なパワーはないものの、バランスがよく戦いやすいチームだ。速球派ピッチャーにひたすら頼るHOPESは、強くはないがおもしろい戦いができるチームだ。

	チーム名	DRUMS	G-JANS	CARK	WHOLES	STRAWS	TYRES
打	総合打力	A	A	B	A	B	C
	本塁打	B	C	B	D	C	D
走	走力	E	D	B	C	E	E
投	防御率	A	B	B	D	C	D
	スピード	A	B	B	D	C	C
	変化球	B	A	A	A	C	B

	チーム名	LITONS	BUFFERS	FIBERS	BLADES	HOPES	ORIVERS
打	総合打力	A	E	D	E	E	C
	本塁打	A	B	C	B	C	D
走	走力	B	D	D	E	D	D
投	防御率	C	B	C	D	D	D
	スピード	B	A	C	D	A	C
	変化球	B	A	B	D	D	B

▲選手のバランスが良く、強いチームは、LITONSだと言えるね。

◀ほとんど良いところがないTYRES。このチームで勝てれば、そうとうのテクだ。

たったったたりらりら♪

3時のおやつは…♪

個人別、実力ベストテン

打

打撃部門はやはりDRUMSとG-JANSの選手が多く入賞しているね。本塁打部門1の"カドタン"は打撃も.311となかなかのもの。両リーグ1の大打者だ。LITONSの本塁打の多さにも注目したい！

打率

順位	名前	チーム	打率
1	ショータン	C	340
2	シロヤン	G	338
3	ロンドン	C	337
4	クラマティ	G	333
5	パ　チ　ョ	W	332
6	クリマヤ	S	331
7	ヨチヒコ	C	328
7	ラベラー	Bu	328
9	パカサワ	O	327
10	マツナゴ	B	326

本塁打

順位	名前	チーム	本塁打
1	カドタン	B	44
2	バークレ	L	38
2	アキナマ	L	38
4	ブ　ラ　ン	Bu	34
5	ピョンセ	W	33
6	パ　リ　ン	S	32
7	パ　パ　ラ	G	31
7	イケヤン	S	31
7	キヨマー	L	31
10	ピロサワ	S	30

守

スピード部門1位の"マッキイ"は、驚異の160キロ。この投手は最低スピード130キロで、チェンジアップも効果的に使える。良い投手の条件とは、スピードボールとキメ球の変化球を持っていることだ。

防御率

順位	名前	チーム	防御率
1	ヤママサ	D	0.55
2	ヤマネー	L	1.28
3	オオモノ	C	1.70
4	サイサイト	G	1.89
5	カックン	D	1.95
6	ナイゾウ	S	2.05
7	マッキイ	G	2.16
8	イナウエ	H	2.35
8	シタハラ	D	2.35
10	カ　　ブ	L	2.41

スピード

順位	名前	チーム	Hスピード
1	マッキイ	G	160
2	カ　　ブ	L	156
2	ア　ワ　ニ	Bu	156
4	ツ　　タ	C	155
5	クワチャ	G	154
5	ヤマパチ	Bu	154
5	コマッタ	D	154
8	ナカヤミ	W	153
9	ハタナヘ	L	153
10	ニシバキ	F	151

ニンジン倶楽部



今月のPCエンジン十では、おいしいものを食べながら座談会をやっていた。でもコチラではキミたちにオイシイ豪華な超粗品をあげちゃおうと企んでいる。それが、ニンジンGPだっ！

●愛知県／智之助
『♪リング〜の覇者び〜らが〜〜』
コピーとは、人の心を慰撫し、生の筋力を励まし勇気づけるもの。すなわち、美空ひばりの歌である。その歌声は智之助の手によってコピーとなって甦り、今なお年若きPCファンたちを力づけてくれるのだった——、合掌。

●群馬県／どんぐり
『オゾン深刻（めぞん一刻）』
おお、時事ネタ！ タイムリーヒットである。

●山口県／岩瀬浩規
『天の肥え（天の声）……』
当館のコピーは、心の肥やしでもある……わきゃないだろ！ ニンジンGPの開始にちなんで、せっかく厳かなコピーで始まったのに〜。おい、浩規ぃ〜しっかり頼むぞ。

●鹿児島県／ウッチッパ
『"弁慶ないね"——柴田恭兵』
……。ちなみに、当コーナーは"コピー界の街かどテレビ・飛び入りカラオケ大会！"とも呼ばれている。そこでゲストには——

●京都府／はち助
『瀬川エイコム』
こそがふさわしい。ケイ・ヴェイグス（ウンスク）でもいいな。……なんだかよくわかんないけど、だから、コピーに自信のある諸君はドンドン参加しちゃってもらいたい。もちろん、自信のない人の参加も大歓迎である。

●滋賀県／くんち
『♪この〜木、なんの木、獣王記〜〜』
ホラ、常連のくんちなんて、こんなもんで軽〜く1ポイント獲得してしまった。

●三重県／ムーミンくん
『♪アン、アン、アン、とってもダライアスき ドラえもん〜〜』
ムーミンくんはテスト前日なのに、このコピーを考えてくれた。あまりすすめられることではないが、そんな余裕も大切である。つまり、口びるに歌を、いつも心にタイトー……おっと違った……太陽を、である。

●愛知県／久野弘明
『"ご注文は？"
"アイス、2（ヴァリスII）！"』



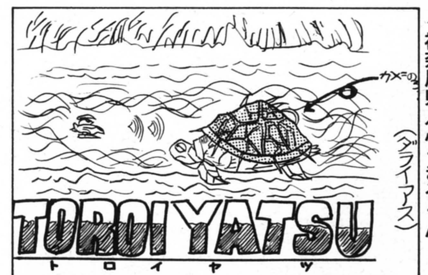
これでキミもコピーライターら!!

●新潟県／笹川正樹
『お客さ〜ん、オーダインがたまっているんですけど、いつ払うんですか？』
最近ますます得体のしれないコピーが増えてきた。でも館長のお気に召せば採用！である。

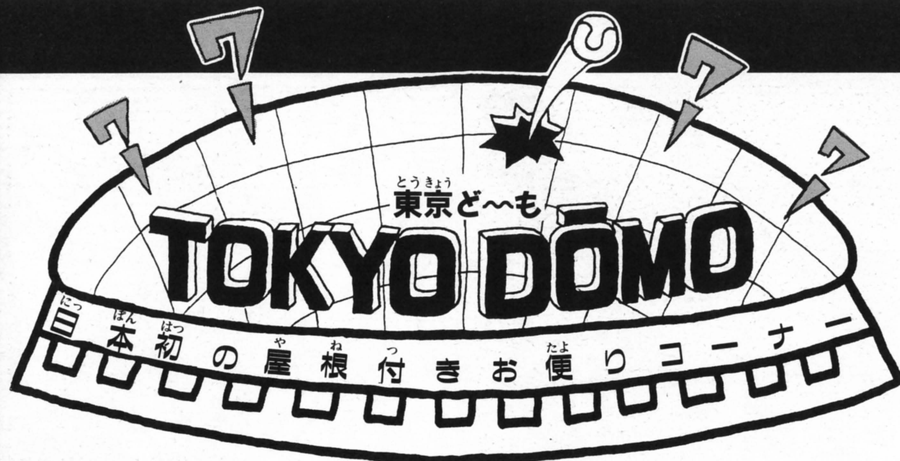
●静岡県／昭和
『♪死にたいくらいに憧れた花の都タイトー京〜〜』
お〜！ 当館のコピーは、切々たる心の叫びでもある。感涙。
それはさておき、昭和くんはもう1本快作を送ってきたので、載せてしまうぞ。
『"越後屋、そちもそうとうの悪よのう"
"なにをおっしゃいますオーダイン官様"』
たちまち2ポイント獲得である。
——かくのごとく、当館のコピーは形式において自由。創作の心構えにおいても、風のように気ままである。投稿諸君には、コピー界の山頭火をめざしてもらいたい。



▲くんちのイラストはおもしろいなァ〜。でもイラストがおもしろかっただけなので、0.5ポイントだ。



▲イラストがおもしろいと、ついついハガキごと載せてしまう。でも、ポイントは1点である。



ポイント＋2

ちょっと古い話になりますが、PCエンジンスペシャルVol.1の熱いウワサで、〝NECアベニューさんが超ビッグネームのアーケードを移植する（○ナ○さんあたりの）用意があるらしい〟——また他の欄で〝次の期待作は、NECアベニューの用意している○○○。○○だぜ！〟とありました。

僕はてっきりコナミのグラディウスだと思って喜んだものでした。が、その後グラディウスはおろか、コナミのゲームは予定にも入ってません。これはどうしたことですか？

（広島県／アルス・ラーン）

どうやらアレはただのウワサとして過ぎてしまったようだ。キミも期待していたグラディウスについては——これもウワサなのだが——、某メーカーが移植希望の申し入れをしたのだが、コナミさんに断わられてしまったとか……。やっぱりPCエンジンでグラディウスが遊べるようになるには、コナミさんのPC参入を待つしかないようだ。

また○○○。○○という伏字をグラディウスと読んだのは、キミの早トチリかもしれない。これはきっと他のゲームのことだぜ。ホラ、本当は、獣王記……これならピッタリだ。

実は8月号の東京ど〜もで、〝希望の上位に顔を……アレもコレも、そしてドラ……まで！〟と書いてあったのですが、〝そのドラ〟とはもしかしてドラクエのことでは!?ぜひ教えてほしいと思いハガキを書きました。

（宮城県／うちのねこはミミ）

P.10（8月号）から始まる東京おもちゃショーのレポートを見てね、と手がかりを残しておいたのに……。キミはまんまとワナにはまってしまったようだね。この質問については、読者からのハガキでお答えいたします。

8月号で〝ドラえもん〟が出る(P.12だよ)と知って大喜び。絶対に買おうと思っているんですけど、ボクはCDロムを持っていないので、CDで出さないようにメーカーに伝えてください！　（島根県／大本幸宏）

ハイ、そういうわけですなのだ。ちなみにナグザットさんから『ドラボちゃん』というゲームが出る予定だけど（発売日、価格はまだ未定だ）、これはドラえもんの妹とはまったく関係がないようだよ。

8月号P.73の当選者発表のところで、㉒の〝ひかるちゃん、Tシャツ〟のひかるちゃんとTシャツの間の点(、)はやめた方がよいと思うが……。これを見て、ひかるちゃんとTシャツの2つがもらえるのだと考えることもできる。ひかるちゃんは5人もいません。

（千葉県／オパピプ）

えっ、ひかるちゃんがもらえるんじゃなかったの!? しまったァ……。オレ、ひかるちゃんを当てるために50枚ハガキ出しちゃったよ〜！——というのは、この雑誌を盛りたてようとする、けなげなデマだ……。とここまで書いたところで、JACKさんが現れた。「あれっ、ひかるちゃん当たらないの!?」「あたりまえじゃないですか！」「今月号にも、〝佐野量子ちゃんのポスター〟と出てるから、〝佐野量子ちゃん〟と〝の〟と〝ポスター〟が当たると思ってハガキを出しちゃった…」オイオイ、そんなやつぁ、いないって！

高校3年の僕は4月から6月の間に7本のPCソフトを買い、さらにそれらのソフトで毎日5時間も遊んでしまった。その結果、実力テストで40番下がり、中間テストで100番下がり、明日から期末テストというこの日は『ファイヤープロレスリング』で遊んでいる。さて今度は何番下がるのだろうか？　（栃木県／アシュラ）

えっ、まだ下がる可能性があるって？ ということは、それだけ成績が下がって、まだその下に人がいるってところがスゴイ！ キミより成績が下のやつって、ひょっとして当倶楽部の常連投稿者じゃないだろうな……？ え〜と、くんちは滋賀県だし、智之助は愛知県か……どうやら違うようだな。とにかく、豪華な超粗品に目を奪われて、あまり勉強をおろそかにするなよ！

「おひょ、このコーナーに投稿すると、なんか豪華なものくれるの?」「JACKさ〜ん、ニンジンあてのハガキなんか書かずに、ちゃんと原稿書いて下さいよ〜〜！」

'89東京おもちゃショーにて、伝言板にPCエンジンを侮辱する文章を書きまくっている高校生ぐらいの男のコがいたので、人気のない所へ連れてってお話でもしようかと思ったのですが、冷静に見て彼等の行為が非常に幼稚で愚かなものであることに気づき、相手にするのもオトナ気ないと思い、放っておきました。そして帰りの電車の中、僕はお年寄りに席を譲りました。お礼を言うその人に「いえ、PCユーザーとして当然の事ですよ」とは言えませんでしたが、僕の心は奇妙な愉悦に浸る事ができたのでした。

（東京都／山岸しんじのテーマ'89）

道ばたの犬のウンチを始末する時や貧しい長屋に千両箱を投げ入れる時、はたまたアフリカの村に井戸を掘りに行く時……そんな時はPCエンジン本体をさりげなく頭の上にくくりつけておくといい。キミの名を告げずとも、その行いは〝愛と奉仕のPCエンジン〟として人々の心に永遠に残るはずだ、きっと。

本誌の読者に悪人はいないぜ！ 成績が悪いやつは多いけど……（冗談だってば！）。



おさまつくんコーナー

ポイント＋2

●“ファイティングストリート”でリュウが必殺技を出す時は日本語をしゃべるのに、敵を倒した時は英語をしゃべる。
（新潟県／のせてちょ）

●8月号の表紙のゴリラのアゴには、ブラウンでそったようなあとが見える。
（東京都／ひらえもん）

●“SUPERアルバトロス”の神永麗子は、よく見るとパンツをはいていない。どーゆーことだぁ!!　（愛知県／G・RANMA）

●私は見つけました。“妖怪道中記”の画面“輪回界”の“回”の文字は、本当は“廻”です。　（福島県／伝説の古龍）

●“はにい・いんざ・すかい”をやっていて気がついた。死ぬと、「死んでしまうとはなにごとだ。へたくそ！」と言うが、お前のために戦ってやっているのに「へたくそ」とはなんだ！　（岩手県／メタル½）

●PCエンジン買った友人に、まず“ネクロマンサー”を勧めた。その後、彼との友情はぎこちないものとなったが、彼にはゲームに一番必要な、根気というものを教えてあげられたような気がする。
（群馬県／よくR-TYPE）

●“P-47”でおさまつくん発見。自機がパワーアップした時に、ボムやミサイルでボスキャラなどは倒せるのに、木造の家や教会なんかはビクとも動かないし壊れない。いったいこの頃の建造物は、どんな材料を使っていたんだ！　（愛媛県／CAR-2）

●“究極タイガー”の各ステージのボスキャラのすぐ後ろに味方の空母がいる。「そんなにすぐ近くにいるなら助けてくれたっていい〜じゃないか！」と思うのは、僕だけでしょーか？
（愛知県／ぷらむ）

●“ネクタリス”で地雷のヤマアラシを攻撃した時にできる穴が、2回目の攻撃の時にはどうして消えているのだろう？　これはおかしい。　（和歌山県／亜利魔シュン）

●おい、“ファイヤープロレスリング・コンビネーションタッグ”のブラッディーアレン！お前、よく見たら、阪神のフィルダーじゃねえか。早く甲子園に帰れ！
（兵庫県／シャベル）

●“GUNHED”のエリア8のボス、バブル・スカルは、エビイチ先生そのものではないか。　（東京都／BOHYA）

●8月号の表紙のガマガエルは、どう見てもトトロにしか見えねー。
（岐阜県／アンドゥJr.）



◀ナガスさんの子供の名前を当ててみたい人は、ハガキのスミに予想する名前を書いて送ってね。当選者にはナガスさん直筆のサイン色紙進呈！

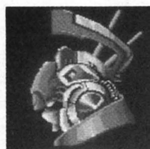
エビイチの後継人事に難航する編集部！適任なきままエビイチは続投するのか!?

寿エビイチ・コーナー

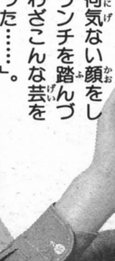
アイディアのみ→ポイント＋1　　キミの実演写真→ポイント＋3

「これらの写真をジッと見つめて下さい。目頭が熱くなりませんか？　……メダマ・パワーです」自ら超宴芸と称し、バンダイからエビイチ・セットが発売される予定はまだないが、今月もおトンマな芸が感動を呼ぶ……かもしれない！

アウトライブ







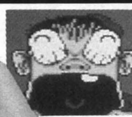
◀頭に靴をのせ何気ない顔をしているが、「犬のウンチを踏んづけた日に、わざわざこんな芸をするんじゃなかった……」。いまだ人生の迷宮をさまよう先生である。

NO・R・I・KO



◀これは名古屋の中神からのリクエスト。小川範子ちゃんの口もとをマネてみた。先生は範子ちゃんのファン。来るはずもない範子ちゃんからのお便りを、心待ちにしている先生だ。

麻雀学園の岡山太郎



◀びっくりしたなぁもう！先生はすっかりきています。先生の目玉は出たが、先生は少しも芽が出ない……。

NINJA WARRIORSのくのー





◀タオルを、束ねた髪に見立てた。忍者とは、忍ぶ者と書く。ショーコスギではなく、先生こそまさに現代の忍者である。不遇な身の上をただひたすら耐え忍んでいる……。

そんなピーシーなやつぁいねえよ！プロデーマー列伝

ポイント＋2

《ゲーム編》

『僕は、世界にひとつしかない身体で味わうという試作品の“ファイヤープロレスリング・体感編”を1万円も出して買い、早速プレイすると、プレイヤーが技をかけられるたびに自分の体に激痛が走った……』
（兵庫県／シャベル）

『先日、“カト・ケン”を久しぶりにやろうと電源を入れたら、“ブームは去った！”と画面に表示されていた』　（愛知県／智之助）

『獣王記を2人でPLAYしていたら、ぼくのウェアドッグと友人のウェアモンキーがケンカを始めてしまった。本当に仲悪い2匹だ』
（千葉県／きんぐ★べあ）

『先日、僕のお友達が遊びにきたのでモトローダーをやりました。すると、アイスバーン地帯で、お友達は“伊藤みどり〜〜♥”と言って、“タイヤすべって三回転半”を見せてくれました。僕がまねすると、友達は“甘いな”と言って、笑って帰っていきました』
（長野県／すらいむ珠ちゃん）

《日常生活編》

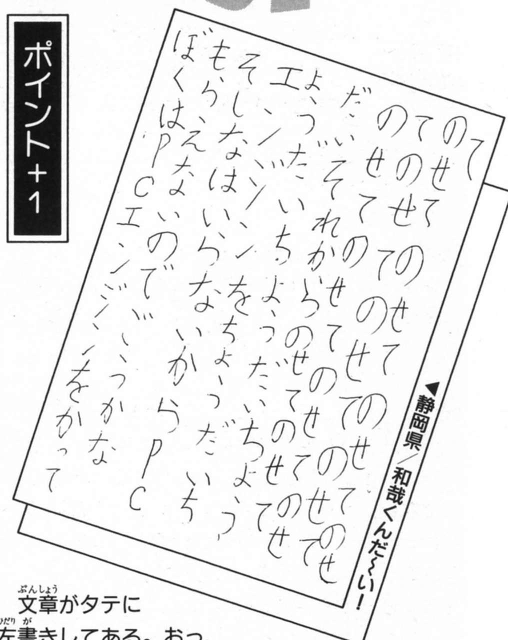
『昨日、ニンジン倶楽部に手紙を出そうとしたら、母に“お願いだから、あんなとこにだけは手紙を出さないでおくれ”と泣いてたのまれた』　（滋賀県／キュラオン）

『こないだ学校で、友達に“アウトランの反対はなーんだ？”と聞かれたので、“インランだ！”と言ったら、女の子が口をきいてくれなくなった……。なぜ？　グスン』
（山口県／岩瀬浩規）

『先日、ぼくん家に遊びにきたT君は、ぼくがトイレに行っている間、ワンダーモモをやっていた。ずっと見てると、Tはぼくのアスキースティックで、モモが敵にやられた時だけスローモーション機能を使っていた』
（埼玉県／たすとリーと♡）

『僕「月P8月号から、ニンジングランプリを行って、高得点の人には超豪華な粗品がおくられるんだと」M君「なんと、早速買いに行かねば」と、そんな会話のあった次の日、K君「Mから聞いたぞ。ニンジングランプリで超合金がもらえるんだって!?……」』
（福島県／魔訶不思議）

期待の新コーナー 今月のアカペンくん



文章がタテに左書きしてある。おっ、キミはPCエンジン持ってないのに本誌の愛読者なのか!?　しかも粗品はいらないからPCエンジンをちょうだい、ハガキをのせて……という、この一途さ。お〜し、気に入った！“豪華な粗品・従来タイプ”を無理やりあげちゃうぞ！

めんぼくない！

ポイント＋1

8月号のおわびだじょ！

『ウケたっ、本当にウケたっ！　P.8の三上さんは、プロブラマーだったのかー！』
（千葉県／ツルモク）

こりゃ、めんもく丸つぶれー！　しかも、これを“プロブラジャー”と見まちがえた人までいたみたいだ（栃木県のアシュラくん、キミのことだぜ）。ちなみに編集部ナガスはまさにプロブラマー（problem転じてproblemer）と呼ばれている。つまり“問題児”ってことだね。もう一児のパパだけど……。

『P.59のSUPERアルバトロスが“SURER”になってるぞ。赤い大きな字で、しかも堂々とド真ん中でまちがえるとは、いい度胸じゃねーか！』　（岐阜県／藤田賢治）

山のようなハガキの中で、このまちがいを指摘してくれたのはキミだけだ。こういう大きな文字って、ちょっとまちがいに気がつきにくいんだよね。本誌のタイトルが時々“PCエソジン”



なんてなってることがあるかもしれないので、気をつけてね！

『P.82の忍が、HUカードなのにCD-ROMのマークになっていたぞ！　ボクはトイレで3時間も泣いてしまったぞ！』　（大阪府／ペンペンこぞう）

あれはCD-ROMじゃなくて、換気扇のマークじゃないの？　モヤモヤした気分がスッキリするという意味で……え、そんな言い訳じゃダメ？　わ〜い、ゴメンなさ〜い！

『別冊付録のP.21、エリア3のボスキャラのステータスの“すばやさ”が“すばやく”になっていました』　（長崎県／Pちゃん）

いやぁ〜、天外魔境DATA BOOKのまちがいについては、たくさんのハガキが寄せられ大反響！　でもゲームの進行に支障をきたすような致命的なまちがいはなかったようなので、ゴミンしてね。

『P.107のダートフォックス大会の©㈱ナムコが“ナコム”になっていたゾ』
（奈良県／南　毅彦）

ナムコさんの名前は今までも何度もまちがえちゃって……ホントにめんぼくな〜い！

『これからもドンドンまちがえて下さい。理由は誤字脱字をさがすのがおもしろいからです』　（大阪府／マンデー珍）

おいおい、このコーナーを応援するなよ〜。

オリジナル・ソフトからハードへの期待や不満に話は及んだ！

朝まで激論かい!?（コーナー）

キミたちがPCエンジンに望むことは、いろいろあるようだ。そんな期待や不満の声がまだまだたくさん集まっている。このコーナーでは、同じく"キミがPCエンジンに望むものというテーマで、このまま次号にひき続くぞ！

キミがPCエンジンに望むもの！

RX（神奈川県）：移植モノのゲームもいいけれど、オリジナルのゲームをたくさん作ってもらいたいな。

600Mバイト（島根県）：そうだよ！　どうして移植ばかりをひいきにするんだ！　月Pの編集部のみなさん、"みんなの考えた、みんなのオリジナル・ゲームのコーナー"というのを作って下さい。

爆風スランプアラレちゃん（千葉県）：移植なら、売れ行きもある程度予想がつくし、はずすことも少ない。でも、オリジナルはそうじゃない。それだけに恐い。しかし、その試練に打ちかってこそ、本当のPCエンジン・ゲームが生まれてくるんだと思う。

司会：確かにそうかもしれない。でも読者のみんなからの移植の希望も多いけどな……。

怪盗ジバコ（東京都）：だからボクは、ソフトハウスにオリジナル7、移植3の割合で出してほしい。ゲーセンのゲームを移植して無理につめこむより、やっぱりPCの容量にいちばん合ったゲームを出してほしいなァ。

司会：じゃあ、オリジナルとしてはどんなジャンルのゲームを希望する？

PC命（鳥取県）：とりあえず、まだソフト数の少ないアドベンチャーなんかどうかな。

井上きゃーる（千葉県）：この前、スポーツゲームが少ないという意見があったけど、絶対的に少ないのはRPGだ！

ふしぎな踊り（神奈川県）：私もぜったいRPGがいいなっ！　でもネクロはあんまよくなかったと思う。だって暗いんだもん、血はふき出すし……たしかにリアリティがあるけどね。でも、もっとパステル調の色をとり入れたRPGがいいな！

バブルスⅡ世（大阪府）：やっぱり"ドラクエ"シリーズみたいなゲームを作れば売れるような気がするな。

ふしぎな踊り：それと、これまでのPCのRPGはパスワードが長すぎたよっ。もーめんどくさいのなんのって！　だから、ちょっとやろうかなって気分になれないのよ！

司会：でも、これからは天の声2も出たし、そういう点は解消されるんじゃない。

岩瀬浩規（山口県）：そう！　その天の声2の登場によってソフトメーカーさんに望むのは、"ウィザードリィ"みたいに、Ⅰで育てたキャラをⅡやⅢでも使えるとか、友達の育てたキャラクターを自分のキャラと一緒のパーティーにできたりする、そんなゲームが欲しい。

ダンジョンマスター（栃木県）：オリジナルもいいけど……天の声2も出ることで、ここはひとつセーブ可能のSLGを移植するか、作ってほしい！　"ネクタリス2"でもいいけど、高度な思考ルーチンを持った強力なシミュレーションがやりたい！

オルドン（富山県）：そうだよ。PCソフトにはシミュレーションが少ない。発売予定もないし……。個人的には"SDガンダム"を出して欲しい！

キグナス村造（兵庫県）：ボクは"信長の野望"や"ジンギスカン"を出して欲しいな。

渡辺天気（東京都）：ボクは、通信ブースターが出たら、大戦略全国版とかいう名前で、1つのマップで何十人とかが一度にプレイできるゲームがほしいです。そんなゲーム、ぜひともできませんか？

司会：天の声2の登場や、これからの周辺機器への期待で、ソフトに対する希望も大きく広がってくるみたいだね。

オルドン：でも天の声2や、それからAVブースターなどは、CD・ROM²を買ってしまうと用無しになってしまうんだよね、そのへんをしっかりしてほしかったな。

井戸隆裕（神奈川県）：そうだぜっ！　やい天の声2！　おれのAVブースターはどうなるんだよ！　PCエンジンに天の声2をつけたら、AVブースターは水のあわだぜっ！

千歳市パックマン（北海道）：私はRGBユニットを出してほしかった。RGBブースターが出ると思って、私は弟に3万円払ってRGBモニターを借りる約束をしたのに……。（つづく）

ニンジンGP（グランプリ）第1ヒート集計

し烈なレースはいま始まったばかりだ！

みんなの予想（希望？）通り、GPの優勝賞品"豪華な超粗品"はやっぱりCD-ROM²だった！やった！



☆この他、2等・3等の人にも別な賞品を進呈しちゃうぞ！

《ポイント5》
岩瀬浩規（山口県）
シャベル（兵庫県）
《ポイント3》
井上きゃーる（千葉県）
智之助（愛知県）
ぷらむ（愛知県）
《ポイント2》
RX（神奈川県）
オルドン（富山県）
ウッチッパ（鹿児島県）
アンドゥJr.（岐阜県）
亜利魔シェン（和歌山県）
アルスラーン（広島県）
うちのねこはミミ（宮城県）
大本幸宏（島根県）
オパビブ（千葉県）
アシュラ（栃木県）
怪盗ジバコ（東京都）
キグナス村造（兵庫県）
キュラオン（滋賀県）
きんぐ★べあ（千葉県）
CAR-2（愛媛県）
昭和（静岡県）
すらいむ珠ちゃん（長野県）
G・RANMA（愛知県）
ダンジョンマスター（栃木県）
千歳市パックマン（北海道）
たすとりーと（埼玉県）
伝説の古龍（福島県）
のせてちょ（新潟県）
爆風スランプアラレちゃん（千葉県）
PC命（鳥取県）
バブルスⅡ世（大阪府）
ふしぎな踊り（神奈川県）
BOHYA（東京都）
ひらえもん（東京都）
魔訶不思議（福島県）
メタル½（岩手県）
よくR-TYPE（群馬県）
山岸しんじのテーマ'89（東京都）
600Mバイト（島根県）
渡辺元気（東京都）
《ポイント1.5》
くんち（滋賀県）
《ポイント1》
井戸上隆裕（神奈川県）
ヴァーナ（神奈川県）
杉村和哉（静岡県）
笹川正樹（新潟県）
ズームイン杉田（神奈川県）
Super小僧（山形県）
ツルモク（千葉県）
どんぐり（群馬県）
月下部由羅（神奈川県）
南毅彦（奈良県）
藤田賢治（岐阜県）
ペンペンこぞう（大阪府）
Pちゃん（長崎県）
はち助（京都府）
ふくまるくん（神奈川県）
浜森ねむ（山口県）
マンデー珍（大阪府）
ムーミンくん（三重県）
宮脇謙史（東京都）
"UWF"健次郎（静岡県）
八木ナナ（長崎県）

PCエンジンMAN（マン）のナガスがっはっは！怪力イラストコーナー

ムスコだムスコだるんるんるん♡

ぬあに〜っ！
ナガスにムスコが生まれただと〜っ！
▶読者のかいたPCエンジンMAN（岐阜・カバ）

がっはは〜！
というわけで
とにかくめでたい
このページ、
今月も変なハガキ
が大集合だ!!

この線にケチをつけると許さない!!
それは……このボクが気に入っているから
◀（大阪・どんきほおて）——作者のわがままな性格がコメントによくあらわれている。

バリ島としだ V.S ナガス
第1話「としだの逆襲」
作者：オレ
絵：オレ
シナリオ：オレ

てめーばっかり目立ちやがって、くらえバリ島できたえた前田のケリ！
熱血ナガス

【データ】
バリ島としだ
東大を出た超インテリ。
ふだんはマジメだが、ストレスがたまると、突然バリ島に行ってしまう。そのたびに編集部はパニックに。プロレスのUWFのファンでもある。

わっはっは！
こりゃキモチいい！ボクも実はめでたいのだ！

ガハハ…
おろかな争いはしおって

◀自分のことをたなにあげる名人

伝統の一筆書き
「いやあ、まいったな」のナガスさんの図

▶（滋賀・くんち）——読者のページといえば一筆書き！伝統だね！

めがでたぁ
古典的！
が〜っはははは
これはめでたい
ドカ!!
（新潟・長谷川知宏）

ガンヘッド
私これでも女！
▲（大阪・山田貴博）——このくだらなさ！ナガスの汗とピッタリマッチして、笑えるぞ〜い！

女に化けるPCエンジンマン！
顔だけ
▲（福島・ポン）——変態でき〜！だけどムキムキギャルって…好きだぜ

▶（大分・もんぺち男）——ウヒョヒョモテモテだぜ〜い♡
さまざまな出会い
そして…
恋の三角関係

ゲームをやっていて敵にあたると大声で「イテ」とさけぶやつがいる
イテッ
◀（神奈川・ウッシッシン）いるいる。鋭い観察眼だねえ！実によい作品だ！

ザン
これでおまえもコブつきか!!
ガン
（愛知・鬼族）

ファミコン、メガドライブ、ゲームボーイ、その他でテトリスを持っている人必見!!
「テトリックアート」をつくろう！

初級「カブトムシ」らくにできる。
中級「ウサギ」らくにできる。
上級「ミッキーマウス」運がよければだれでもできる。
超級「究極タイガー」できたら天才。まず、できない。

今月の怪力大賞はコレ
（静岡・岩本真知）

ニリャスゴイ
ざんしんなアイデア！
君も挑戦してみよう！

ゴクッ
おイワいに
なんか
あげなくっちゃ
な〜！
いわ
（茨城・ゲロゴロ）

PC一家!!物語 by 大場定吉7番
ナガスのニンジン倶楽部のっとり計画のまき

PCエンジンマンにいつもいじめられているナガスはついに新薬を発明した！
とうとうできたぞ、これをのめば…
この薬によってナガスはパワーアップ!!
ぐふふ…これで怪力イラストコーナーは私のものだ。いやニンジン倶楽部ごと、のっとってくれるわ、がはー。
ムキムキ

PCハウス
きょうはケリをつけに来たのだ！
なんで…ナガスが!?
完
スキあり!!
おめでとーございまーす

なななぐりすぎだんじゃないの？
こりゃしばらくは何やってもよろこんでるな—
うひうひうひひぴろぴろぽよよ〜ん

またも出ました！
大場定吉7番のマンガ！あいかわらずだね

だけど、ナガスさんがエビイチの正体だってことはPCエンジンスペシャルの3号でしか書いてないのによく読んでるよなー

というわけで今月はここまで！ひきつづき笑えるイラストを募集中！ガンガン送ってくれ〜！

読者のみんなもナガス殿にひやかしの…もとい！お祝いのハガキを出そう！

イラスト版 PC小町 ベスト番付

ポイント＋2

今回はイラスト載せられなかったけど、"らみあ"さん、女子校の情報送って！　新コーナー用意しちゃうよ！　さて、このイラスト激戦区でポイントをかせぐのはだれだぁ～!?



◀神奈川県／月下部由羅



◀山形県／Super小僧


◀東京都／宮脇謙史



◀山口県／浜森ねむ



▲神奈川県 ズームイン杉田



◀長崎県 八木ナナ



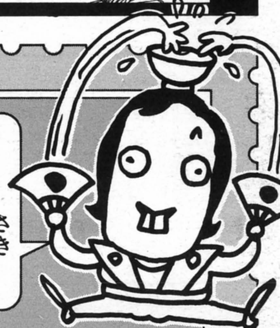
◀千葉県 井上きゃーる


◀福島県／"UWF"健次郎



◀神奈川県／ヴァーナ





〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2の3の1
小学館　月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部⑨○○○コーナー

「ヴァリスII」プレゼント　当選者発表！

特製の優子フィギア（人形）10名

青森県	川村典義
栃木県	安田かおり
群馬県	麦倉武
千葉県	甲斐彰
東京都	高山一郎
長野県	平林直哉
岐阜県	石黒義章
大阪府	帰山茂久
岡山県	赤木正章
宮城県	河野通宏

オリジナルテレカ20名

岩手県	松舘辰則
群馬県	吉澤淳
埼玉県	鰕原英二
〃	中井優一
千葉県	月岡正明
東京都	大野稔
〃	藤田勝幸
東京都	沖倉利之
神奈川県	中島央
長野県	桐生信一
新潟県	家合健司
富山県	増山佳市
岐阜県	桑原龍二
愛知県	加藤義秋
〃	岡田裕則
大阪府	上垣敦
兵庫県	松尾和弥
岡山県	間山秀樹
福岡県	山口陽子
宮崎県	深見成仁

7月号ビッグプレゼント当選者発表

①CD－ROMソフト、ファイティング・ストリート（5名）

千葉県	星野青史
岐阜県	竹内寛喜
愛知県	村瀬敏夫
大阪府	影本周士
山口県	七川真也

②CD－ROMソフト、ビックリマン大事界（5名）

北海道	川潟卓也
愛知県	小林千夏
〃	平野浩司
三重県	山川晃央
愛媛県	梅園浩幸

③PCソフト、ワールドスタジアム（3名）

埼玉県	小林且典
香川県	由佐真一
佐賀県	田中誠

④PCソフト、ワンダーモモ（3名）

東京都	徳永　透
京都府	平井幸弘
熊本県	清水剛

⑤PCソフト、ギャラガ'88（3名）

東京都	福沢健
岡山県	三宅良道
佐賀県	古舘忍

⑥PCソフト、エナジー（5名）

北海道	阿久津一郎
青森県	栄浩平
東京都	糀谷諭治
香川県	斉藤千春
鹿児島県	池添哲郎

⑦PCソフト、ゴルフボーイズ（5名）

東京都	小出和法
神奈川県	小林真明
滋賀県	森雅嗣
大阪府	中村浩二
福岡県	小林摂

⑧PCソフト、シュビビンマン（5名）

北海道	葛西次春
岩手県	小野寺本宗
富山県	石井圭
岐阜県	市川和久
広島県	住吉潤一

⑨PCソフト、ナグザット・オープン（3名）

栃木県	関口拓也
群馬県	石山豊
長崎県	怡土剛弘

⑩PCソフト、ファイヤー・プロレスリング（5名）

宮城県	村上健太郎
群馬県	金井良志樹
静岡県	杉山好勝
石川県	大浦欣克
三重県	遠藤憲孝

⑪ダイバーズウォッチ（3名）

神奈川県	石井文彦
奈良県	影林新基
熊本県	野口秀和

⑫再生専用ビデオデッキ（1名）

福島県	金子豊

⑬ゲームボーイ（2名）

岩手県	今間智伯
福井県	増田耕伸

⑭オリジナル腕時計（25名）

北海道	柴田達也
〃	小林勝博
青森県	若本大助
栃木県	枝年哉
茨城県	浅野純平
埼玉県	安田修一
〃	笠原秀昭
千葉県	阿部正武
東京都	小森友邦
〃	越水勝彦
神奈川県	杉山寛
静岡県	杉崎亨
〃	浜野勇一
長野県	武井伸親
新潟県	永嶺哲夫
富山県	小林達也
福井県	水上喜博
愛知県	鈴木雅晴
滋賀県	中嶋郁夫
三重県	福山年一
大阪府	松岡毅
岡山県	成田裕信
鳥取県	松村美伸
山口県	友森寛秦
福岡県	矢田部貴朗

⑮ターボパッド（10名）

岩手県	山下喜幸
山形県	横尾匡
福島県	松本崇宏
〃	菅野清隆
新潟県	海老名敦
福井県	角谷博史
島根県	高知尾清宗
高知県	加久見伸一
鹿児島県	宮園明洋
沖縄県	与儀幹男

⑯ジョイタップ（5名）

千葉県	辻修司
東京都	菊池栄二
神奈川県	しんがきけいすけ
岡山県	夏山吉則
宮崎県	東一光

⑰ジョイスティックXE－1PRO（3名）

大阪府	山口隆志
広島県	柿木慶太
沖縄県	徳田直

⑱カメラ（1名）

愛知県	岡田太一

⑲億万長者ゲーム（2名）

神奈川県	沖田勉
広島県	中胡雅晴

⑳エレキギター（1名）

青森県	小田隆哉

㉑CDケース（5名）

埼玉県	松沢勲
東京都	岩田貴啓
愛知県	丹羽優貴
〃	米澤彰規
徳島県	阿部竜也

㉒システムテープカッター（15名）

北海道	久田雄彦
青森県	大塚勉
宮城県	渋谷政利
〃	大河内拓
栃木県	小島純一
群馬県	松本浩彰
東京都	川村美和博
東京都	宮本尚幸
神奈川県	松本弘文
山梨県	依田勇一
長野県	龍野勝
石川県	中島貴之
兵庫県	浜良太郎
愛媛県	伊藤嘉将
佐賀県	野田英雄

㉓ひかりちゃんTシャツ（6名）

北海道	渡辺孝幸
東京都	工藤謙一
神奈川県	白石博
岐阜県	加藤高広
京都府	伊東満
兵庫県	松尾和弥

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

アンケートに答えて
プレゼントを
もらっちゃおうぜい!!



愛読者アンケート

月刊PCエンジン特選の貴重グッズが当たるぞっ!!
おっと、その前に下のアンケートに答えてくれ。たのむぜい!!

●この本について

1 「月刊PCエンジン」9月号のなかで、おもしろかったものを、3つ選んで、番号で答えてください。

①ソフトTOP10 ②弁慶外伝 ③ブラッディウルフ ④F1ドリーム ⑤ダブルダンジョン ⑥Mr.HELIの大冒険 ⑦忍 ⑧めぞん一刻 ⑨ダライアス ⑩鏡の国のレジェンド ⑪モンスター・レアー ⑫イース ⑬スーパーアルバトロス ⑭天外魔境 ⑮ファイナルラップツイン ⑯獣王記 ⑰PCエンジン+ ⑱パワーリーグII ⑲ニンジン倶楽部 ⑳バリバリ伝説 ㉑シティハンター ㉒ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ ㉓スーパー桃太郎電鉄 ㉔竜の子ファイター ㉕源平討魔伝 ㉖サイバーコア ㉗ワールドビーチバレー ㉘シンドバッド地底の魔宮 ㉙デジタルチャンプ ㉚武田信玄 ㉛麻雀刺客 ㉜アウトラン ㉝アリスインワンダーランド ㉞ニュートピア ㉟F1トリプルバトル ㊱ガイフレーム ㊲大地くんクライシス ㊳ブルファイト ㊴ガンヘッド ㊵ヴァリスII ㊶ファイヤープロレスリング ㊷プリンセス・カフェ ㊸遊楽専業団 ㊹激烈技スペシャル ㊺まんが・ファジーな昼下がり ㊻発売直前REVIEW ㊼付録・バイヤーズ・ガイドブック

2 あなたは、どれくらい前から「月刊PCエンジン」を読んでいますか。次の中から一つ番号で選んでください。

①創刊号から ②半年前から ③2～3か月前から ④今月から ⑤興味のある号だけ買う

●ゲームについて

3 あなたは、一週間のうち、何日ぐらいゲームセンターに行きますか。次の中から一つ番号で選んでください。

①ほとんど毎日 ②4～5日 ③2～3日 ④1日 ⑤ほとんど行かない

4 次の中で、あったらほしいロムロム用のソフトはありますか。あれば番号で一つ選んでください。

①CD英和辞典 ②CD日本地図 ③CD図鑑 ④CDカラオケ ⑤CDコミック

5 次のゲームのなかで、あなたが実際にプレーしてみてよかったと思うものを3つ選んでください。

①定吉七番 ②スペースハリアー ③ネクタリス ④ドラゴンスピリット ⑤あっぱれゲートボール ⑥ビジランテ ⑦ビックリマン大事界 ⑧ファイティングストリート ⑨No・Ri・Ko ⑩SonSonII ⑪モトローダー ⑫ダンジョンエクスプローラー ⑬アウトライブ ⑭はにい・いんざ・すかい ⑮ウイニングショット ⑯改造町人シュビビンマン ⑰P☆47 ⑱F-1PILOT ⑲がんばれゴルフボーイズ ⑳死霊戦線 ㉑ディープブルー海底神話 ㉒コブラ ㉓究極タイガー ㉔魔界八犬伝SHADA ㉕エナジー ㉖凄ノ王伝説 ㉗ワンダーモモ ㉘NAXAT OPEN ㉙パワーゴルフ ㉚パックランド ㉛わいわい麻雀 ㉜ファイヤープロレスリング ㉝ヴァリスII ㉞天外魔境 ㉟ニンジャウォーリアーズ ㊱ガンヘッド ㊲サイドアーム

6 発売前のソフトで、あなたがいちばんほしいものを一つ答えてください。

7 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を一つ答えてください。

●その他

8 プリンセス・カフェで、あなたが扱ってほしいアイドルの名前を一人答えてください。

9 あなたが、ゲーム誌以外でよく読んでいる雑誌を2つ以内で答えてください。

10 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。

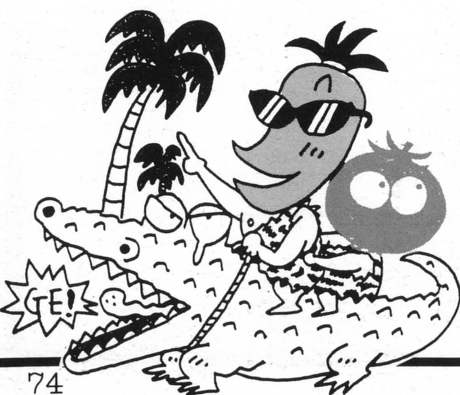
(2つ以内)

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ファミコン必勝本 ④㊙ファミコン ⑤Beep!メガドライブ ⑥ハイスコア ⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で105名に、77ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に41円切手をはって、出してください。しめきりは9月29日消印有効。当選者の発表は、9月30日発売予定の「月刊PCエンジン」11月号です。

★どんどん応募してね!



BIG PRESENT

なんと合計105名だぜ!!

フェイス提供 PCエンジンソフト

①▶麻雀学園 販促ビデオ(非売品) 5名

②サイバークロス 1名

③はにいいんざすかい 5名

「はにい」の痛快シューティングとサイバーの特異なノリ。貴重な麻学ビデオもいくぜ!おっと、サイバーのオープニングテーマ歌えるね。OK!!

ハドソン提供 PCエンジンソフト

④パワーゴルフ 5名

⑤R-TYPE II 5名

パワーゴルフの打撃の爽快感もいいが、ヘルモードでのバトルマッチも凄い!!グラフィックもきれいだよっ!

NECアベニュー提供

⑥▶サイドアーム Tシャツ 6名

⑦▶獣王記 ぬいぐるみ 3名

サイドアーム、獣王記の発売記念グッズだ!よろしく!!

ナグザット提供 PCエンジンソフト

⑧ブレイク・イン 5名

手に汗にぎる、緊張感がたまらない。PC初のビリヤード!!

エイコム提供 PCエンジンソフト

⑨武田信玄 5名

戦国絵巻を繰り広げる、圧巻アクションゲーム。熱くなるぜ!!

ビクター音産提供 PCエンジンソフト

⑩魔境伝説 5名

まだこの本格アクションゲームに触れてない君へ贈る。まってるぜ!!

ヒューマン提供 PCエンジンソフト

⑪ファイヤープロレスリング 5名

とにかく豪快なゲームだ!!筋肉がゆれる、血が湧きたつ……。

⑫再生専用ビデオ 1名

⑬ボードゲーム 3名

⑭インテリジェントリモートコマンダー(学習リモコン) 1名

⑮ワイヤレスヘッドホン 1名

⑯ゲームボーイソフト テトリス 3名

⑰インテリジェントダイアラー(電子電話帳) 2名

⑱写ルンです(望遠) 10名

⑲コスモフェイズ 3名

⑳ホンダレーサー NSR500 1名

㉑オリジナル文具セット 25名

㉒佐野量子ちゃんのサイン入りポスター 5名

たくさんのおハガキまってま〜す!!

74ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう!応募のきまりを読んでね!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。



NEW GAME SP 最新ゲームス



バリバリ伝説

タイトー／発売日未定／6600円



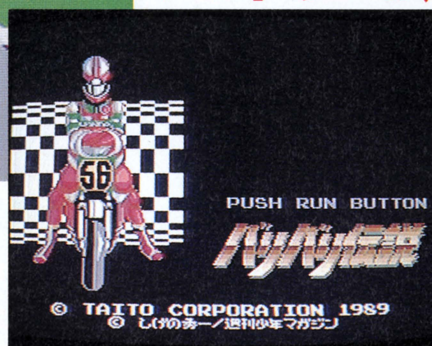
16ヶ国のコースをバイクで走り抜け！

『究極タイガー』『ニンジャウォーリアーズ』と、次々に話題作を発表してるタイトーの3作目は、初のオリジナルゲーム。人気漫画のバリバリ伝説をモチーフにした、白熱のバイクレースゲームなのだ！

ゲームのモードは2種類。練習用のトラベルモード、このゲームのメイン・WGPモード（世界16ヶ国のサーキットを回りWGPチャンピオンを目ざす）の2つだ。

ゲームは1人プレイ用だけど、レースの前にバイクをチューンしたりできるので、なかなか白熱しそうだぜっっ！

次号では、さらにくわしく紹介する予定だから、楽しみにね！



◀こんな感じのタイトル画面になる予定。『バリ伝』のキャラクター自体はそれほど出てこない。原作を知らない人でも、楽しく遊べるぞ！



▶レース中は、天気が変化することがある。今は晴れていても、急に雨が降り出すこともあるのだ。セッティングは慎重にしないとならない。

バイク好きには、こたえられない設定だぜっ!!



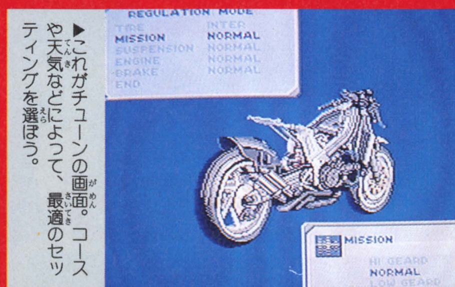
◀背景は、そのコースによっていろいろと変わるのだ。日本の場合は鈴鹿風になっている。

このゲームでは、各モードにおいて、走る前にバイクのチューンナップをすることができるぞ。チューンできるのは、タイヤ、ミッション、サスペンション、エンジン、ブレーキの5種類だ。

よくあるように、チューンするのにお金がかかったりすることもないので、自分が納得するまで、みっちりチューンできるのがウレシイぜっ！



◀16ヶ国のサーキット。トラベルモードでは、この中から自由に選んで練習できる。



▶これがチューンの画面。コースや天気などによって、最適のセッティングを選ぼう。

くわしい情報は次号を待てっっ!!

※画面は開発中のものです。

©TAITO CORP. 1989©しげの秀一／週刊少年マガジン

今月も入手したての超新作情報を紹介するぞ。ゲーセンの名作あり、未知のオリジナル作品ありで、各ソフトハウスさんの意気込みが、ビンビン伝わってくる。キミが注目するのは、どのソフトだ!?

シティーハンター

サン電子／発売日未定／予価6300円



獠の行手に危険なワナ。そこは犯罪ラビリンス!



◀獠が扉を入ると、こんなシーンも!……あるぞ。

獠の武器はガンとジャンプ!



▲座った姿勢やジャンプ中でも拳銃が射てる。



▲危険なワナは、ジャンプで避けよう!

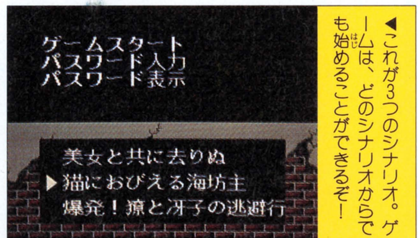
扉を開けて、ナゾを解け!



▲各ドアは、部屋や他の通路に通じているぞ。



▲部屋の中には、情報提供者や協力者もいる。



◀これが3つのシナリオ。ゲームは、どのシナリオからでも始めることができるぞ!

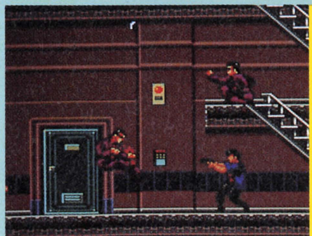
シナリオは4本。全てオリジナル・ストーリーだ!

週刊少年ジャンプで連載中の人気マンガ『シティーハンター』の主人公・冴羽獠を主人公にした、アクションゲームだ。獠のほかに、槇村香、野上冴子、海坊主などマンガでおなじみのキャラクターも登場するけど、ストーリーはゲーム用のオリジナル。4本のシナリオ(つまり全部で4つのステージ)が設定されており、3つのシナリオをクリアして初めて、最後のシナリオ4に進める——という構成になる予定だ。

獠が銃を武器に、ひとり巨大な犯罪組織に挑むぞ!

●シナリオ1

とある巨大電機企業で何かとんでもないものが開発されたという情報を受け、獠が調査に乗り出す——。



◀秘密をさぐられまいと、敵が襲ってくる。敵を倒して巨大企業の謎をさぐれ!

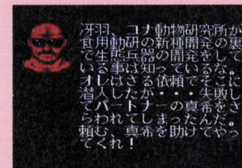


▼ムッ……この部屋には、誰もいないみたいだ。

▲部屋に入ると、女のコが情報をくれるぞ!

●シナリオ2

動物研究所の調査に向かった海坊主の女性パートナーがさらわれてしまった。獠は彼女の救出に向かう!



▲海坊主から獠に、仕事の依頼が入った——!

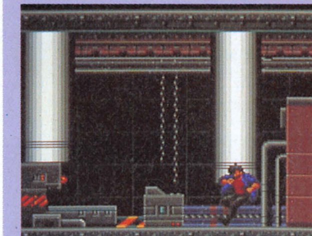
▼ここでは、生態兵器のスライムなども襲ってくる!



◀あちこちの部屋を、何度も行き来して、情報やアイテムなどをもらおう!

●シナリオ3

とある組織が企業と結んで兵器を密造している。その企みをつぶすため、獠は兵器工場に潜入する——!



◀工場内には、さまざまなワナが仕掛けられている。こりゃ、たまらんぜっ!



▼こいつはロボットか!? はたまた悪の宇宙刑事か!?

▲やっ、ジョイナーが走ってきた。な、なんだぁ!?

ジャック ニクラウス チャンピオンシップゴルフ

ビクター音産／11月発売予定／価格未定



コイツはジックリと腰をすえて遊びたいゴルフゲームだぜ！

今までPCエンジンのゴルフゲームっていうのは、みんな画面を上から見たような感じで、それなりにおもしろく遊べるんだけど、いかにもゲームだなっていう感じだったんだよね。でも、この『Jニクラウス・チャンピオンシップゴルフ』は違うぞ。プレイする画面もみんな3Dだし、それによってより本物のゴルフみたいに精神的な部分に比重がかかってくるんだ。

ボールの飛び方からグリーンの転がり方までリアルにまとめたこのゲーム。ゴルフの好きなPCエンジンユーザーは、11月末を楽しみに待っててね。

画面表示はこんなふうになっている

このゲーム、画面表示は全て英語になっている。でも、難しい英語は出てこないから大丈夫だよ。

設定画面

最初にスキンズかストロークかを選び、プレイする人数を設定するとこの画面になる。

Player:1 ☑Male ☐Female
Computer Player: ☐Yes ☑No
Name:
Skill: ☑Beginner ☐Expert
Tee: ☐Pro ☑Men's ☐Ladies
To Next Player: ☐OK

Use the Arrow Keys to move, use SELECT to choose option. Press RUN when you are done.

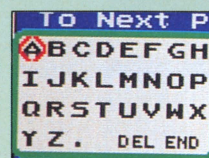
ここでプレイヤーが男か女かを入力する。

コンピュータープレイヤーと一緒に回るかどうかを決める。

名前を入力する。入力するときは下のようなウィンドウが開く。

ゲームのレベル選択。エキスパートは風の影響をかなり受ける。

ティーグラウンドを選ぶ。プロが一番遠く、レディースが一番ピンに近い。





最初に決めた人数分全ての設定が終わるとこの画面。ここで一番上を選ぶとプレイ開始。各ホールなどの練習もできる。

プレイ画面

これがプレイ画面。このゲームは、360°の画面データを持ってるから、後ろも見られるぞ。

十字キーの左右で打つ方向を決める。旗のマークがピンの方向だ。

打球の強さやフック、スライスなどを決定。青と黒の境目で打つとまっすぐ飛ぶ。

これがメイン画面。十字キーの左右をずうーっと押してると、もっと左右を見ることができる。

ここには今、回っているホールのデータが出る。

Player 1 Hole:2
Stroke: 2 Par:5
Distance: 276 yds.
Total: Even par

風向き。上は方向を、下の『Wind』は赤いバーが風速をあらわす。（最大20m）

Wind

今持っているクラブが表示される。クラブ選択は、十字キーの上下。

Aim Shot
3 Wood
235 yds.

実際のプレイはこうなるぞ！



このゲームに登場するコースは、全部実際にあるもの。ジャックニクラウス自身が、マスターズ、全英オープン、全米オープン、全米プロでまわったものなんだ。今月は、ゲームの第1ホール、アメリカのペブル・ビーチ8番ホールを紹介しよう。くの字型に曲ったいやなホールだ。

1 ティーショットは左寄りに打つ。間違っても池に落ちないように。

2 第一打がこのあたりに落とせるようになればベストだ。

3 できれば、第2打でグリーンに乗せられるようになりたい。

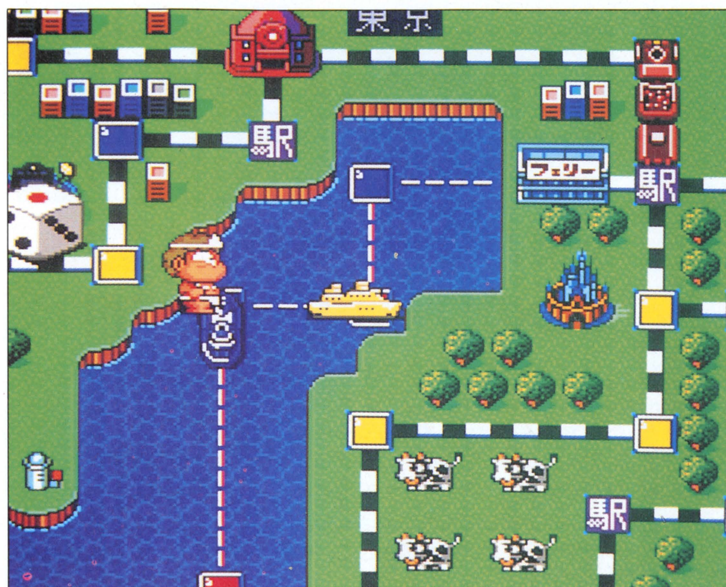
4 ここのグリーンはそれほど難しくない。落ちついてパットしよう。

(c)Copyright 1988, 1989 by Accolade,Inc.Lisensed from Accolade,Inc.in conjunction with JPI (c)Copyright 1989 by VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.

SUPER桃太郎電鉄

ハドソン／9月15日発売／5800円





発売前から期待度爆発のS桃鉄！
今月はプレイしながら紹介するよん！

発売がちょっぴりのびて9月になった『SUPER桃太郎電鉄』。このゲームを今か今かと心待ちにしている人にとっては、ちょっぴり残念。でも、もうちょっとで遊べるから楽しみに待っててね。

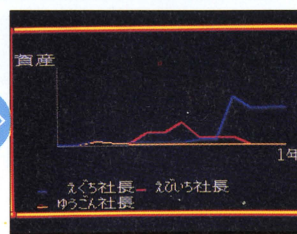
さて、発売までちょっと間があいちゃったので、今月は何をやろうかなー？　って考えたあげく、編集部で実際に20年ほどプレイし、その模様をダイジェストで紹介することにしたのが下の記事！　ゲーム中に登場するカードの一覧とか、そのへんの細かい内容は、次号でよりくわしく紹介する予定だよ！



▲年数は20年。えぐち、えびいち、ゆうごんの3人でスタート！



▲カードを使うえぐち社長。カードをいかに使うかがポイントだ！



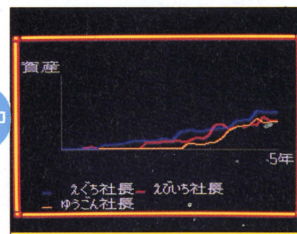
▲一年目は、えぐち社長がトップ。だが、まだどうなるかわからない！



▲2年目ゆうごん社長はびんぼうがみ＋デビルカードのWパンチ！



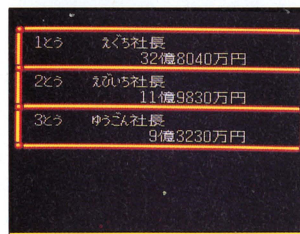
▲5年目新宮で台風。買い占めてたえびいち社長が大被害！



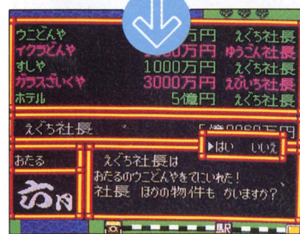
▲5年目の収益。混戦模様だが、まだえぐち社長がトップだ。



▲えびいち、ゆうごんを四国に閉じ込めるえぐち。さすが策士！



▲10年終了で、これだけ差がついた。スタートがまだ影響してる。



▲さすがにこのくらいだと、みんな物件を買いまくってる。

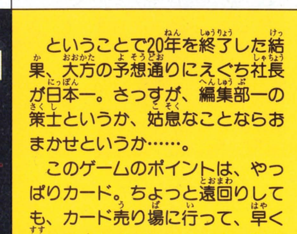


▲15年。不幸続きのゆうごん社長がマイナス一億突破。復活なるか？



ということで20年を終了した結果、大方の予想通りにえぐち社長が日本一。さっすが、編集部一の策士というか、姑息なことならおまかせというか……。

このゲームのポイントは、やっぱりカード。ちょっと遠回りしても、カード売り場に行って、早く進めるしんかんせんなどカードを買うのがいいぞ！



長時間プレイには天の声2だっ!!

●先月号でもちょこっと書いたけど、このスーパー桃鉄はバックアップに対応。インターフェイスユニットを持ってない人は、8月8日発売の『天の声2』(2600円)があると、長時間プレイもバッチリ！



気になる桃シリーズの進行は？

桃活　桃伝　桃伝II

今後の桃シリーズの進行状況は、まず桃活が年末を目ざしてガンバってるところ。昔話をモチーフにした全8エリアのアクションで、誰でもエンディングまで行けるそうだ。また、新桃太郎伝説は来春。(FC版とは全く違うぞ) 桃伝IIは来年夏予定。

© HUDSON SOFT



竜の子ファイター

トンキンハウス／10月発売予定／価格未定



友情パワーで応援団も登場、4つのワールドを大公開！

いよいよ完成に近づいたトンキンハウスの『竜の子ファイター』今月は4つのメインステージを紹介しちゃうぞ！　うわさではスペシャルステージも用意してるらしいけどね。

アイテムは、武器のパワーアップや体力回復のほかに、"友情"などもある。このアイテムを取ると、2人の仲間が登場して、敵をガンガン倒してくれちゃうんだ。そして、もっとユニークなのが敵キャラ。ボスを初めとして、動きや攻撃のしかたがとても個性的だぞ！

牛魔王がボスの西遊記ステージ



最初に訪れるのが、西遊記をテーマにした、「中国西遊記ステージ」。はっかい、さごじょうなどが出現する。

ボスは、槍をグルグル回しながら向かってくる牛魔王。左の写真は、竹林エリアで"友情"パワーを使ったところ。



ジャンプでガケをきりぬけようぜ。



万里の長城には、落とし穴もいっぱい。



中国

民話をもとにした魔法ステージ

トランプキング、アリス、ヒドラなど、ふしぎの国のアリスや民話を題材にしたステージだ。ボスはもちろん(!?)アリス。ローラースケートをはいて、せまってくる。

各ステージでボスを倒すと、次に行く面を選べるぞ。





西欧



氷河は地面がツルツルすべるぞ！



変身した主人公が、アリスとご対面！

ゾンビも出るオカルトステージ



手首だけ地中からはい出す、ゾンビ。



棺桶にかくれるドラキュラに注意！



東欧



西洋の妖怪がたくさん現れる、オカルトステージ。ドラキュラ、ゾンビなどはかかせないモンスターだよね。敵も地中や棺桶などから突然飛び出したりと、演出がこっているぞ。

ボスは、全身包帯だらけで、腕を飛ばす、ミイラ男だ。

昔話のモンスターが出る妖怪ステージ

日本





こんぼうを投げつけてくる、赤鬼。



石段を使って上に登っていかなくちゃ。

風穴や城など、いかにもって感じの日本ステージには、昔話に出てくる化け猫、赤鬼などが登場。思わぬところに落とし穴があったり、いきなり床から剣が突き出たりするんだ。

ボスは、カブトごと頭を飛ばしてくる手強いヤツ。



源平討魔伝

ナムコ／発売日未定／価格未定



超人気の幻想時代アクション ついにPCエンジンに移植!!

やったい!! アーケード版の超ヒットアクション『源平討魔伝』が、ついにPCエンジンに移植されることになったぞっ！ 本誌『移植んろ』のコーナーでも、ずっと上位をキープしていたこの作品。狂喜乱舞しているファンも多いんじゃないかな。

源氏によって滅ぼされた平家武者の怨念が、地獄から甦り頼朝打倒をめざす——。こんな幻想的な設定と、デカキャラがガンガン動く迫力のアクションが『源平』の魅力。FC版ではボードゲームになったけど、PC版はどこまでオリジナルに迫れるか⁉

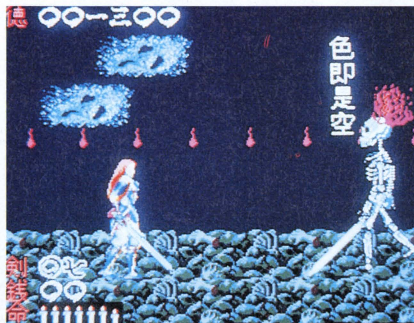
滅びし平家の怨霊が頼朝を討つ!!

物語

時は鎌倉時代。平家一族を打ち滅ぼした源氏の頭領源頼朝は、数々の魔物を操って、日本を支配していた。

地獄から甦った平家武者景清は、一族の復讐を誓い、頼朝のいる鎌倉をめざして戦いの旅に出る。だが、頼朝を倒すためには鏡、剣、曲玉という三種の神器が必要だ。義経、弁慶などの強敵を破り、景清は見事鎌倉にたどり着けるか⁉

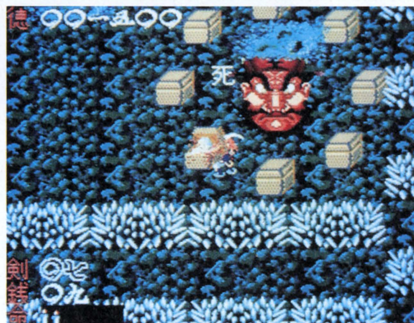




▲ボスキャラの一人、ガイ骨が現れた。一気にたたき切ってしまえ！



▲業務用では、グリングリンに動いてくれた竜。PC版では、どこまで再現できるのか。ワクワク。



▲落とし穴に引っかかると、『黄泉の国』へ。景清が復活できるかどうかは、つづらの中身次第だ。

景清
平家の復讐を誓い、地獄から甦った平家武者。頼朝を狙う主人公だ。



待ちうける源氏の宿敵たち





◀左から弁慶、頼朝の亡霊、びわ法師。景清の行く手を阻む源氏の強敵たちだ。

※画面はすべてアーケード版です。

シンドバッド地底の魔宮

IGS／12月発売予定／価格未定



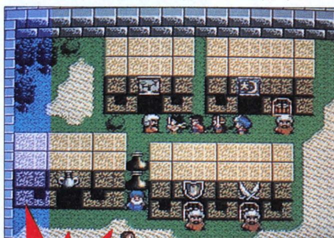
PRE STORY

——シンドバッド。彼はバグダッドの商人の息子だ。父親は5年前に、あるキャラバンに参加するといって家を出たきり、行方知れずだという。それゆえ、彼は生きるために、幼なじみのアリババとともにバザールの片隅で商売を始めたのだった。そんなある日、王宮に盗賊が入り、王女シェラザードがさらわれたという知らせが町を駆け巡った。王は、娘を想う余りに、シェラザードを助け出した者には結婚を許すとの布告まで出したという。王女に憧れていたシンドバッドは決心し、生まれて初めて町をはなれ、盗賊の潜む洞窟へと向かうのだった……。



中近東が舞台のロマンチックRPG

このゲームは、アラビアンナイトで有名なシンドバッドが主人公の、大冒険活劇的RPGなんだ。彼の他にも、アリババや孫悟空などのお馴染みのキャラが大活躍。砂漠を越え、海を渡り、そしてあるときは巨万の富を築いたりもするらしい。どんなゲームになるのが楽しみだね！







いろっぽいおねえさんが敵!?

これがバトルシーンだ！

どんな戦闘方法になるのかは、まだぜんぜん分らないけど、見た感じだとスタンダードで馴染みやすいものになりそうだ。きっと、魔法のランプみたいのがあるよね。

▲▶特筆すべきは、敵キャラの中にイロっぽいお姉さんがいるってこと。美人だぜ!!

ワールドビーチバレー

IGS／12月発売予定／価格未定



最近、海辺でやたらと盛り上がってるのが、このビーチバレーってやつだ。ラフなスタイル（ほとんどがハダカ）でできて、誰でも楽しく参加できるからね。また、あの砂の感触がいいよな。そんなビーチバレー気分を、PCで手軽に味わえちゃうゲームが出るよ。このゲーム、とにかくノリが良さそう。みんなでプレイすれば、お部屋の中でも最高に盛り上がっちゃうっ!!

こりゃあ盛り上がるぞ！



楽しそうなキャラがいっぱいだね



◀なかには、なんだか人相の悪いやつもいるみたいだね。



◀こっちはどーやら普通っぽい感じの人たちらしい。

気になるモードは3種類！

モードは、エギジビションモード・トーナメントモード・チャンピオンモードの3種類が用意されているぞ。トーナメントモードに関しては、8人まで参加できるんだ。チーム数も16組（男女各8組）あるし、さらにコートは6パターンのバリエーション。わくわくするね！



◀これがモードセレクト画面。女の子がかわいいっ！



◀おおっ、この山はいつか見た山……。フジヤマだあね、これ。



◀♬○○でいらっしゃい、早くハワイにいらっしゃい～。

サイバーコア

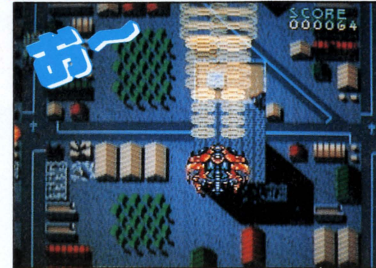
IGS／12月発売予定／価格未定

超強力パワーアップ型のシューティングだっ!!

過激なパワーアップができる、完全オリジナル版のシューティングゲームが登場するのだ。その名もサイバーコア。巨大なバイオモンスターと化した昆虫どもに支配された地球を奪還すべく、外宇宙の超生命体"キマイラ"と合体した主人公が、ハイパーインセクトの中心を叩くべく出撃する（なんだかわかんないけどカッコいい）というストーリーだ。

自機は、キマイラと人間の共生体。キマイラとは、あらゆる生命体を身体に採り込んで、常に成長を続ける超生命体のこと。採り込んだ生命体の遺伝子を読み取り、その能力を身に付けることができるんだ。初期の基本型の状態をサイバーコアといい、アイテムを取ることによってパワーアップやメタモルフォーゼ（変態）していくのだ。これは4段階／4種類あって、下の系図のようになっている。

スクロールは縦で、ステージ数は全部で8つ。どちらかというと、全体的にグロッぽい感じのイメージを醸し出しているようだ。



▲細かいリング状のビームが束になり、いかにも強そうだね。ある程度、有効範囲が広いから、敵が多いときに良さそうだ。





▲う〜ん、ノーマルビームも、これだけ大量に同時発射されると迫力モンだね。なかなか強力そうだ。早くプレイしてみたい！



▲これまた、とんでもないがとんでもいいってやつね。ブーメラン状の弾が、自機の周りをバリアのように守ってくれている。

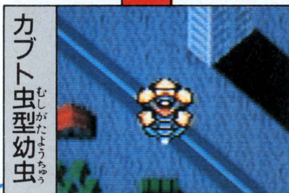
第1段階

こいつがメタモルフォーゼ（変態）していくのだ

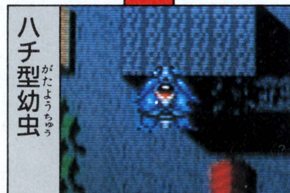
第2段階

バイオフォーメーション

カブト虫型幼虫



ハチ型幼虫



チョウ型幼虫



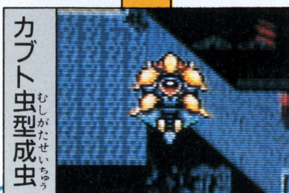
カマキリ型幼虫



第3段階

メカニカルフォーメーション

カブト虫型成虫



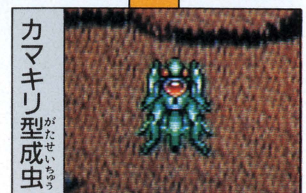
ハチ型成虫



チョウ型成虫



カマキリ型成虫



第4段階

特殊戦闘モード

ロボット



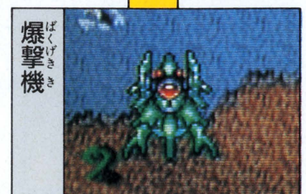
ヘリコプター



戦闘機



爆撃機



※画面は開発中のものです。

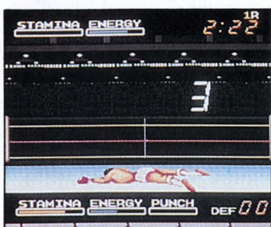
デジタル・チャンプ

ナグザット／9月末発売予定／予価5500円



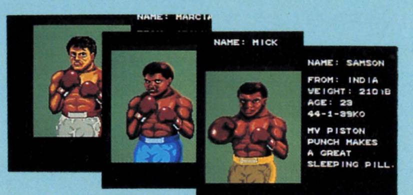
闘いのゴングは鳴った。もう倒すしかないっ！

ナグザット自信のボクシング・ゲーム『デジタル・チャンプ』がついに完成したぞ！　まるで自分がボクサーになったかのような、スリリングな体験ができる迫力の3-D画面。画面をスクロールさせながらサイドステップで敵を追いつめ、ジャブ、ストレート、フック……など、多彩なパンチを連打。もちろん、敵のパンチをブロックすることもできる。



試合では相手をKOするか、1Rに3回ダウンさせれば勝ち。KOしそんじると、逆にキミがKOされることになるぞ！

対戦相手はこの3人だ！



この3人と順番にくり返し対戦するんだけど、試合ごとに相手は弱点を克服して強くなってくるぞ！



▲キー操作で、顔面とボディをガードすることができるぞ！

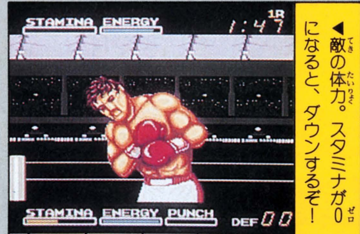


▲ストレートやフック…などをボディや顔面に打ち分けできる。



▲左右の動きで、敵を追ったり、敵のパンチをはずすのだ。

スタミナを奪って相手をダウン



▲敵の体力。スタミナが0になると、ダウンするぞ！

エネルギー0でノックアウトだ！

これが残っているとスタミナが回復。少なくなればKOだっ！

現在のラウンド数が表示されるぞ。



相手をダウンさせたり、エネルギーの量によって回復するぞ。

少なくなると危険！でも相手のパンチをかわす度に回復するぞ。

パンチの威力。メーターいっぱいだと、強いパンチが打てるぞ。

ラウンドの合い間に体力回復！



▲各ラウンドの間にコーナーでひと休み。エネルギーの量によってスタミナが回復する。

受けたダメージで色が変わる



▲プレーヤーがダメージを受けると、目がかすんで(!?)、観客席が灰色に見えてくるぞ。

タイトルを奪い防衛回数をのばせ！



▲敵を倒すとタイトル獲得！　"DEF"の数字には、タイトル防衛回数が表示されるぞ。

武田信玄

エイコム／発売中／5600円



自慢の太刀さばきで謙信を追いつめろ!

武田信玄が宿敵・上杉謙信の陣営に乗りこんで大暴れする、大剣劇ゲーム。発売日が急にくり上がって7月28日になったので、ひょっとすると、もうキミの手もとに届いているかもしれないね。

このゲームのポイントは、信玄のレベルを上げて、風林火山の技を覚えていくことだ。でも各面の最後にいるボスには、それだけじゃ通用しない。今月はボスとの対決を紹介だ！





▲ここに来るまでに、レベルを上げて、風の技を覚えておくといい。


▲画面のはしに敵を追いつめ、風の技（ジャンプ斬り）で斬りつけろ！



▲くさり鎌はダメージが大きいので注意。ぜひ軍配を買っておこう。


▲敵との距離をとりつつ、風の技でくり返し斬りつけるといいぞ！



▲こいつは大砲を打ってくる。玉もダメージが大きいので要注意！

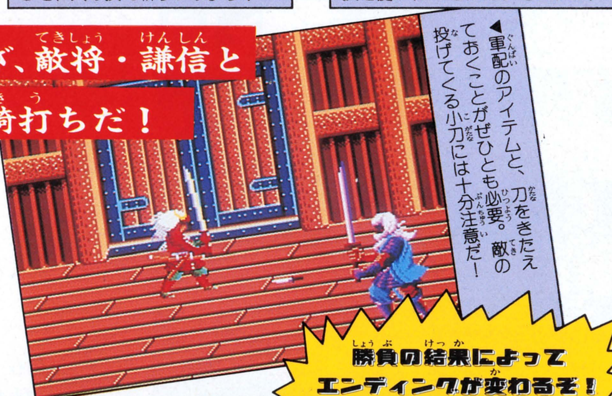

▲火の技（ふり向き斬り）を使って、スキを見つけて連続攻撃だ！

4面
謙信の影武者


▲敵がジャンプして着地したところを、火の技で斬りつけよう！


▲敵が弱ってきたら、究極の山の技を使い、いっきにカタをつけろ！

いざ、敵将・謙信と一騎打ちだ！


▲軍配のアイテムと、刀をきたえておくことがぜひとも必要。敵の投げてくる小刀には十分注意だ！

勝負の結果によってエンディングが変わるぞ！

アリスインワンダーランド

フェイス／発売日未定／価格未定／メガ数未定

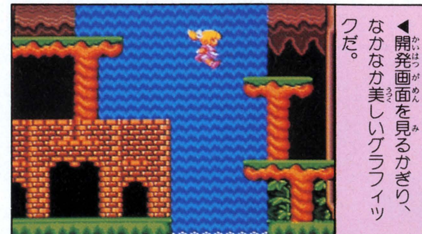


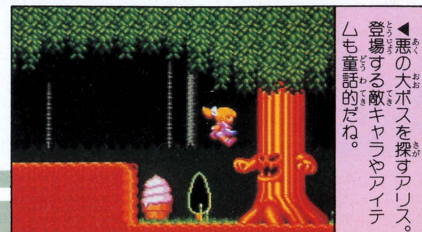
可愛いアリスの冒険 童話的アクションだ!



フェイスの第4作目は、ファンタジータッチのアクション『アリスインワンダーランド』だ。『はにい』『サイバークロス』など、ユニークなゲーム作りをするメーカーさんだけに、期待がもてるよね。詳細はまだ未定だけど、今のところ発売は年末頃。横スクロールの面クリタイプのゲームになりそう、とのことだ。

ゲームの主人公は、カワイイ女の子アリス。夢の世界に現れたウサギに頼まれ、童話の世界を荒らす悪者たちと対決するぞ！白雪姫をはじめ、童話でお馴じみのキャラクターが、総出演する予定だよ。


▲開発画面を見るかぎり、なかなか美しいグラフィックだ。


▲悪の大ボスを探すアリス。登場する敵キャラやアイテムも童話的だね。

ガイフレーム

メサイヤ(NCS)／発売日未定／価格未定

▼これが数千年後のガイア大陸のマップ。ここでさまざまな戦いが展開する…。





数千年後のガイア大陸で繰り広げられる死闘！

ストーリーは、前作の『ガイアの紋章』より数千年後の世界で繰り広げられる。メカニックを駆使した科学戦と、光と闇の魔法が織りなす壮大な物語をモチーフにした、ＳＦファンタジーシミュレーション、これが『ガイフレーム』の世界だ。

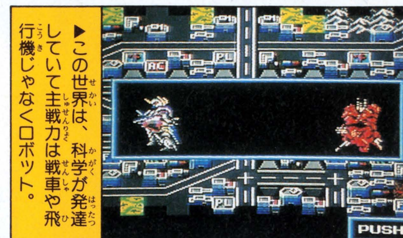
ゲーム内容は、ＰＣエンジンユーザーにプレイしやすいよう、パソコン版での膨大な操作量を極力おさえ、誰にでも楽しめるようになっている。さらにＲＰＧ的要素を取り入れた新展開方式や、



戦闘シーンでの迫力満点のアニメーションなどなど、前作を凌ぐ素晴らしいものになりそう。ＳＬＧファンは期待の１本だね！



◀前作のようなシナリオ形式ではなく連続した1つのストーリーとして進行する。



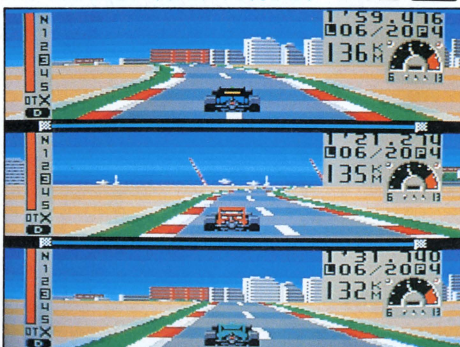
▶この世界は、科学が発達していて主戦力は戦車や飛行機じゃなくロボット。

F1トリプルバトル

ヒューマン／11月発売予定／価格未定

▼上下３分割の画面で白熱の同時プレイ。コースももちろん本物のＦ１と同じだ！





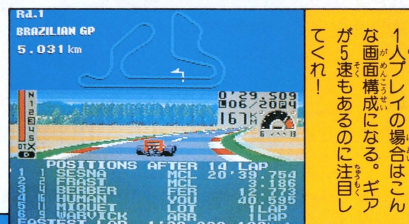
3人同時プレイOKのF１レースゲームだっ！

今年になってガゼン人気が高まってきたＦ１。現在、ＰＣエンジンでも「ファイナルラップツイン」「Ｆ１ドリーム」と２作品が発売中だが、このＦ１ラインナップに、ヒューマンからまたまた強力な新作が加わるぞ。

この「Ｆ１トリプルバトル」の最大の特徴は、３人同時プレイができること。スクロールのタイプは「ファイナルラップツイン」と同じ３-Ｄだから、「ファイナルー」でＶＳプレイに熱くなった人は、要チェックソフトとして覚えておこう。

開発は現在、背景部分を中心に進行中で、実際にコース上でバトルを楽しめるようになるのは、もう少し先。本誌でくわしく紹介できるのは、11月号ぐらいになりそうだ。

ヒューマンさんの話では、レース中には雨が降ったりする予定とか。期待してててくれ。



１人プレイの場合はこんな画面構成になる。ギアが５速もあるのに注目してくれ！



２人プレイの場合。画面上のコース図で現在位置を確認しながら走れ。

ニュートピア

ハドソン／11月17日発売予定／予価5800円

▼主人公フレイを待ち受けているものは何か？　迷宮に潜む謎を解きあかせ！





4つの世界を駆け巡るアクションRPG！

ハドソンが放つファンタジック・アクションＲＰＧ。魔王ラファエルに襲われ、荒廃してしまった楽園ニュートピアに平和を取り戻すため、立ち上がった１人の勇者、フレイ。彼が８つのメダリオン（紋章）と姫を取り戻すのはいつの日か？

ゲームの舞台は「地上の世界」「地下の世界」「海上都市」「空中要塞」の４つ。

画面の感じから想像すると、ゲームの全体感は「ゼルダタイプ」。迷宮もたっぷり用意されているらしいぞ。



謎解きの要素もいっぱい。「ヒントちょーだい」





迷宮の入り口。雰囲気たっぷりのグラフィック。



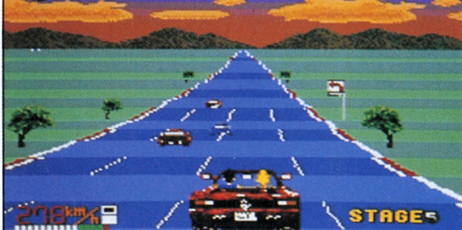
迷宮の中には、メダリオンを守るガーディアン（ボスキャラ）がいるらしい。ゾクゾクするぜ。

アウトラン

NECアベニュー／発売日未定／価格未定



開発情況の続報だっ!!



『アウトラン』の開発情況第3弾だ。現在、完成度は80パーセントといったところか。今回入手したバージョンは、背景がキメ細かくなり、敵キャラの数も増えていた。また、当たり判定がないので、ゲームバランスのチェックまでには至らなかったが、ここまできたら、もう完成は目前だ。



◀建造物もほぼ完成。これはボートハウスだ。



▶おっ、セガのカンバンだ。カラフルだねっ！



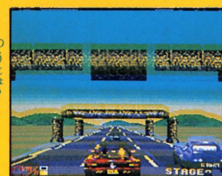
▲今回追加された敵キャラはポルシェターボ。強敵だぜっ!!



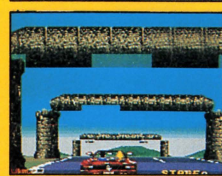
▲背景のグラフィックも、すでに最終調整段階だ。

コースのUP、DOWNはこんな感じ

■通常



■アップ



■ダウン



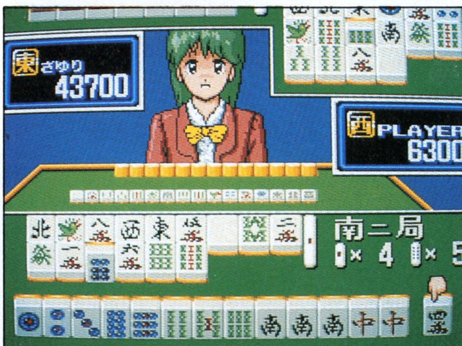
麻雀刺客列伝麻雀ウォーズ

ニチブツ／発売日未定／価格未定



ニチブツの第1弾ソフトがついに登場するぞ！

▼もしかして、この女の子も刺客!? 気をぬくとたいへんな目にあうぞ。



この画面を見てビックリした人もたくさんいると思うけど、何と麻雀ゲームがRPGになっちゃった。この『麻雀ウォーズ』がニチブツさんのPCソフト第一弾になるわけ。

RPGモードでは、地球のとある国が舞台となる。人々が恐れている“裏麻雀界”をつぶすために、全国の雀荘を渡り歩くのだ。対戦相手は、もちろん麻雀刺客。スゴ腕の4人を相手に半荘麻雀で勝負。

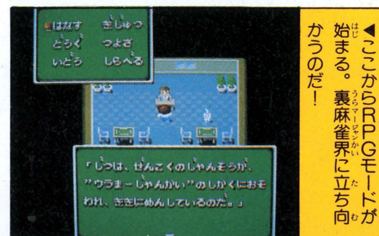
壮大な冒険が待ち受けている『麻雀ウォーズ』。くわしくは次号をお楽しみに。



▲これが主人公が守らなければならない、ある国の全体アップ。



◀パーティを組んでマップ中を移動。何やらあやしげな雀荘があるぞ。これは…。



◀ここからRPGモードが始まる。裏麻雀界に立ち向かうのだ！

ヘビーユニット

タイトー／価格未定／発売日未定



人気のシューティングがまたまた登場！

▼アーケードのあの迫力が、どこまでPCエンジンで再現できるか楽しみだね。



『バリバリ伝説』に続く、タイトーの新作が早くも決定したぞ。ゲームセンターで大人気だった、パワーアップシューティング『ヘビーユニット』だぜ！

ゲームの舞台は21世紀の植民星。ここで増殖した生体機動兵器を倒すため、戦闘機＋ロボットの可変メカ・MCR-X09“HEAVY UNIT”で戦うのがキミの使命なのだ。

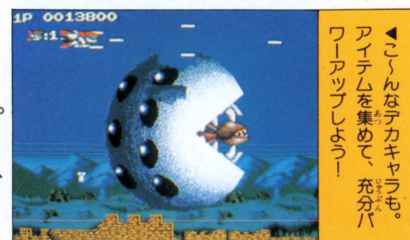
PCエンジン版の画面写真などは、うまくいけば次号で紹介できると思うよ。

なお、ここで紹介した写真は、アーケード版のものです。





◀情況によって、ロボット形態と戦闘機形態をうまく使い分けるのだ。



◀こ〜んなデカキャラも。アイテムを集めて、充分パワーアップしよう！

ブルファイト リングの覇者

クリーム／発売日未定／価格未定





ボクシングゲーム初のトレーナーシステムや、威力絶大の必殺パンチ、さらに1つのゲームに3つのモードが入っている、などなどこの『ブルファイト　リングの覇者』は全く新しいタイプのボクシングゲームだ。

パンチはジャブ、アッパー、ボディなどがあり、多彩な攻撃が簡単なキー操作で繰り出せる。防御も同様に顔面ガード、ボディガード、スウェー、などいろいろあるぞ。ボクシングに興味がある人も、そうでない人も一度遊んだら最後、気分はすっかりボクサーになりきってしまうことまちがいナシのすっごいソフトだぜっ！

友達との激しいバトルが今、始まる!!

1本で3倍遊べるヒミツとは？

目指すは世界チャンピオン！　という人はチャレンジモード、友達とどちらが勝つか真剣勝負!!　という人はサバイバルモード。というように、いろんなモードが1つのソフトに入ってるのがヒミツなのだ。



チャンピオンモード

8人の中から1人ずつボクサーとトレーナーを選んで、試合を勝ち進み、最後に世界タイトルを制覇するのがこのモードの目的。試合に勝つごとにパワーアップもするぞ。

サバイバルモード

8人まで参加可能のトーナメントモード。チャンピオンモードで成長させたキャラクターをパスワードを入れることによって、トーナメントに参加させることもできる。

ファイティングモード

メイン画面は横スクロールのアクションで、次々と現われるザコキャラを倒しながら、各ステージのボスと試合をしてクリアーしていく。アイテムを入手すればパワーアップもするぞ！

CD-ROM EXPRESS PART 2



ソル・ビアンカ

メサイヤ(NCS)／発売日・価格未定



メディアミックスのニュータイプゲーム!!

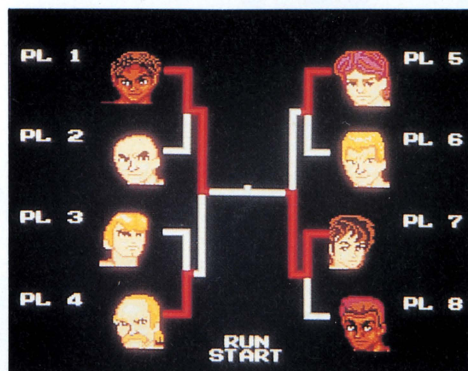
先日行われたメサイヤの新作発表会で、みんなにはウレシイ発表があったぞ。それは何かといいますと、ついにCD-ROM用のソフトをメサイヤからも発売することが決定したんだ。

現在はいちおう来春までに3作品を予定しているそうで、今回紹介するニュージャンルゲームの『ソル・ビアンカ』と、スポーツもの1本、あとの1本はまだ詳しいことが分かっていないから、追って紹介するとしよう。

メサイヤのCD-ROM第1弾『ソル・ビアンカ』は、ビデオとのメディアミックスを予定していて、アニメとゲームで『ソル・ビアンカ』の世界を楽しんでもらおう、という趣向になっている。ゲームの内容はというと、アドベンチャーの要素を取り入れたRPGで、8本のストーリーがキャラクターの行動によりランダムに発生する、といったマルチストーリーになっている。詳しいことは来月また紹介するからね。

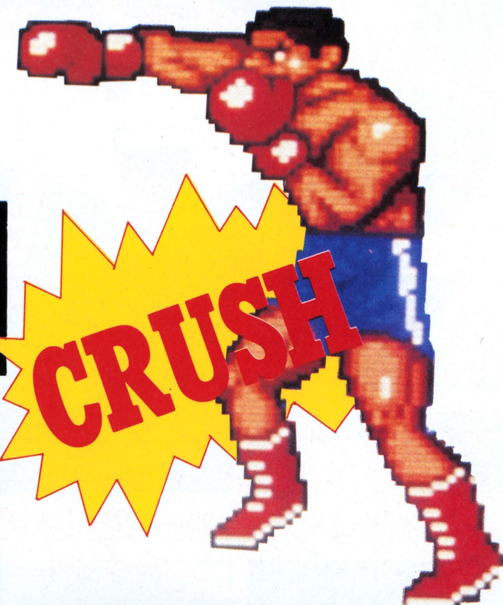


これが8人参加のサバイバルモードだっ!!



前のページでも書いたけど、人間とコンピュータをまぜて、最高8人までのトーナメントで勝負する。これが〝サバイバルモード〟だ。選手はチャンピオンモードと同じく、8人の中から好みのボクサーを選ぶ。また同じボクサー8人でトーナメントを組むこともできるのだ。その名の通り、群らがる強豪の中を、生き残らなければいけない、というカンジだね。



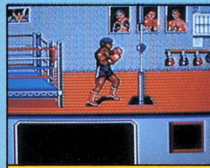


キミの育てたキャラで友達と対戦！

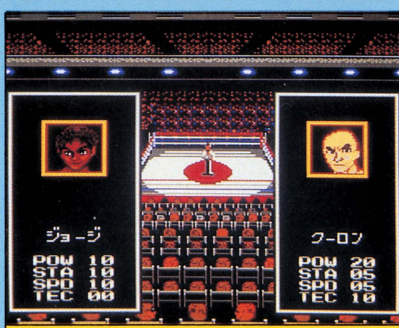
どーしてもコンピュータの操るボクサーに勝てないっ！　というときはキミがチャンピオンモードで育てたキャラを、サバイバルモードで使っちゃおう。これならさっきまで勝てなかった相手にも、楽勝できるかもね！



▲どんどん試合に勝って、キミのキャラを育てよう。



▲トレーニングも、忘れずにしなくちゃね。



▲こうして育てたキャラをトーナメントに参加させれば、優勝だって夢じゃないぞ!!



◀やっとの思いで、8人の強者たちを打ち倒し、栄光の優勝をなしとげたぞ！

コズミックファンタジー冒険少年ユウ

日本テレネット／発売日未定／価格未定





『ヴァリスII』の大ヒットで絶好調の日本テレネットさんは、次回作『スーパーアルバトロス』のあとに、なんとスケールのでかいRPGを出す予定なのだ。腕利きコズミック・ハンターの主人公ユウと、パートナーの生体メカ・もんも、そして惑星ノーグの少女サヤが、大宇宙を舞台に繰り広げるファンタジックな世界。ゲームタイプは、2Dコマンド選択型の馴染みやすいスタイルを採用。得意なアニメ処理をふんだんに盛り込んだ、すごく楽しいゲームになりそうだよ。期待しよう！



レインボーアイランド

NECアベニュー／発売日未定／価格未定





『ダライアス』に先を越されてしまった!?ような雰囲気の『レインボーアイランド』。こちらはCDという大容量メディアのためか、予定より開発は遅れ気味だ。

「武器が足場にもなる」というコンセプトで作られたこのゲームの、美しい虹をふんだんに紹介できるのは、来月号あたり。

梅雨もあけたし、あと少しのシンボウだぞ。



etc その他のCD-ROM情報



『ラストハルマゲドン』『みつばち学園』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『J.B.ハロルドシリーズ』は、今月は、コレといった新素材は入手できなかった。これらの発売は、ちょっと残念だが、年末近くになりそう（年を明けるものも出てくるかもしれない）。

まあ、CD-ROMの場合、作業量が多いこともあって、メーカーさんはかなり大変そう（PCエンジンプラスを読めばわかるぞ！）。

でも、早くプレイしたいよね！



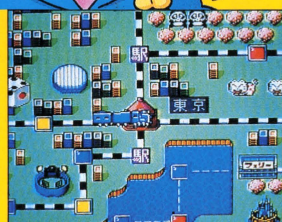


「SUPER」はダテじゃないぜ!!

ファミコン版(ばん)より圧倒的(あっとうてき)におもしろい。
その証拠写真(しょうこしゃしん)がこれだ!



証拠(しょうこ)① 街(まち)を荒(あ)らすドジラ!



証拠② にぎやかなマップ!



証拠③ おなじみの貧乏神(びんぼうがみ)!



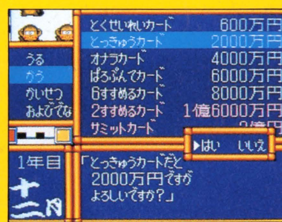
証拠④ いじわるなウンチ!



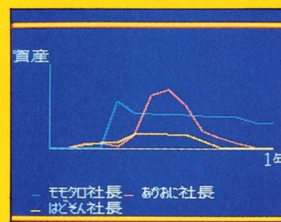
証拠⑤ CM撮影(さつえい)ができる!



証拠⑥ 福(ふく)の神(かみ)も再(ふたた)び登場(とうじょう)!



証拠⑦ カードは約(やく)40種(しゅ)!



証拠⑧ データも見(み)やすい!



証拠⑨ スタッフの顔見(かおみ)せ!



証拠⑩ 一番乗(いちばんの)りを大歓迎(だいかんげい)!



証拠⑪ 毎月変(まいつきか)わるターン!



証拠⑫ 何(なに)かにつけてハデ!



証拠⑬ 突然新幹線(とつぜんしんかんせん)に変身(へんしん)!

©1989 HUDSON SOFT



第1弾(だいだん)

SUPER 桃太郎電鉄

9月15日(金)発売(はつばい)予定(よてい) 希望小売価格(きぼうこうりかかく) 5,800円

PC Engine

※希望小売価格には、消費税(しょうひぜい)が含(ふく)まれておりません。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪科理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡



二人同時プレイの
コミカルアクション。
CDのデジタルサウンドを聞きながら、
新しい冒険の世界をつっぱしれ。

いよいよ登場。

PCエンジン CD-ROMシステム



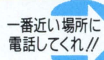
© 1989 HUDSON SOFT
© 1988 WESTONE



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

PCエンジンソフトの新作情報が聞ける、
ハドソンテレホンサービス実施中!!



北海道 011-812-2355	横　浜 045-441-7000	沼　津 0559-63-8350	大　阪 06-463-9900	松　山 0899-32-9900
東　京 03-966-1000	松　戸 0473-92-0000	名古屋 052-621-1441	高　松 0878-37-0039	福　岡 092-475-4253

PC Engine

PCエンジンパワー100%

ネクロス大接近。

ネクロスファンならびにRPGファンの諸君。
ついに、君たちの待ち望んでいたゲームソフトが発売される。
自分自身が主人公となり世界をかけめぐる、
RPGの醍醐味はそのままに数々の新システムを搭載。
個性あふれる8人のキャラクターがくりひろげる、
全6章にわたる大河ドラマ。
今までのRPGの常識を完全にくつがえす、
圧倒的ド迫力の戦闘シーン。
これらの斬新なシステムが生み出す、
まるで映画を見るような広大なスケールとリアリティ…
称して、シネマティックRPG。
そう、これはまったく新しい世代のRPGなのだ。

シネマティックRPG

ネクロスの要塞

©LAD·R

1989年9月発売予定　予価6,800円（税別）

サービステレホン 03-268-6222　株式会社アスク講談社 〒162 新宿区下宮比町2-1

PCエンジン特別救助隊

SRT SPECIAL RESCUE TEAM

夏休みも中盤に差しかかってきたね！　さて、今月のSRTは、『ガンヘッド』『ファイヤープロレスリング・コンビネーションタッグ』『ヴァリスII』の3本を特別救助しちまうぜっっ!!



ガンヘッド

ハドソン／発売中／5800円





今月はエリア9以降のポイントだ!!

美しいグラフィックと重厚なドラムサウンドが人気のシューティングゲーム、ガンヘッド。でも、シューティングゲームとしての難度もなかなかのものだ。今月は超難関といわれるエリア9を攻略！　それと、さらに難度がアップし、楽しく（?）なった2周目以降を紹介しよう。これさえ見れば、エンディングも目前！　ここで引き下がっては男がすたる！　真の勇者は戦いを放棄しないものだ!!

Q エリア9がどうしてもクリアできない。攻略法を教えて

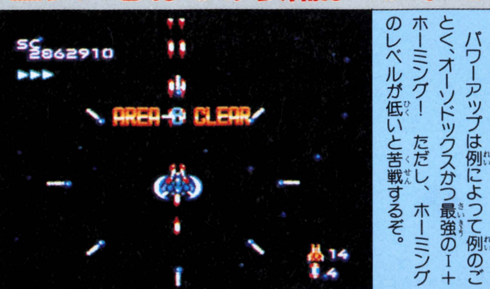
A このゲーム最大の難関、エリア9。まぁ、最終面だから難しいのはあたりまえ……なんだけど、この難しさはただものではない！　いままでのボスが5機もでてくる上に、ザコキャラの攻撃もかなりはげしい。さらにパワーアップも少ない（というよりは出ない）し、最後のボスはやたら強力な上に3段変身で襲いかかるといった、最強最悪のボスエリア！ ここで何万機のガンヘッドが散っていったことか……。

でも、正しいパワーアップと正しい攻略パターンを使えばノーミスクリアだって夢じゃない！　そこで、ここでは「はまりやすい難関の攻略」を紹介していこう。これさえわかれば、このエリアも楽勝楽勝！　というわけでもないけど、エンディングは見れるはずだと思うよ。

問題のエリア9



エリア9はこの装備がベスト!!



パワーアップは例によって例のごとく、オーソドックスかつ最強のI＋ホーミング！　ただし、ホーミングのレベルが低いと苦戦するぞ。

■ここはパワーアップが少ないぞっっ!!

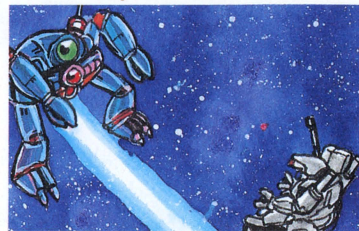
最終面だけあって（?）確実に出現するパワーアップは少ない！　最初に出てくる編隊が一通りのアイテムを出すものの、アイテム系のパワーアップはほとんど出ないし、ショット系のパワーアップも滅多に出ない。最後の砦として「緑ハリヤー」があるが、これはひたすら敵を倒さないと出現しない。だから、9面でパワーアップを揃えることは不可能なので、8面まででしっかりパワーアップしておこう。



最初に出るセナ編隊が最後のパワーアップチャンス！　絶対に逃すな!!

道中のパワーアップはないに等しい。死んだら立て直しはほとんど不可能だ！

難関その1 再生ボスが続々登場だ！



別名ボスエリアというだけあって、次々とボスが登場する（ボスエリアなんだからあたりまえか）。ボスの攻撃自体はかわらないが、初登場のときよりさらに強力になっているので、弱かったボスといえども、決して油断はできない。また、ボスを倒した後のザコキャラの大群にも注意しなければいけないぞ。ここで死ぬと後がつらいからね。

ビッグ・ボルゴ！



機雷弾の数が多くなっている。破壊できるがカタイので注意。ちなみにボスは200点均一得点。

ラブル！



レーザー攻撃の当らない後方からの攻撃がベスト！ ホーミングがあれば勝手に倒してくれるぞ！

リング・カ・バー！



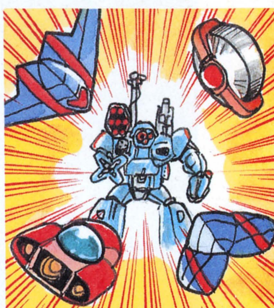
回転弾の数が多いので確実に破壊しつつ本体を狙おう。無理な攻撃は絶対するな！

ジャイアント・フォートレス！



5方向弾に注意して、ひたすら弱点を攻撃しよう。レーザー砲台は斜めからの攻撃がベスト！

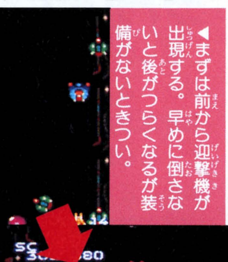
難関その2 最強の迎撃隊が出現！



ジャイアント・フォートレスを越えたら、このゲームの最難関といわれる最強の迎撃機が出現する。この敵機はガンヘッドと縦軸が合うと高速で突っ込んできて合体するかなりの難敵。1機や2機ならいいが、連続でどどどどどと出現するからさらにたちがわるい。さらに、最後にはこの迎撃機の攻撃に加えて、ガンヘッドめがけて高速で突っ込んでくる編隊も登場する。はっきりいって、ここは地獄！



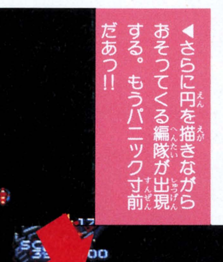
◀まずは前から迎撃機が出現する。早めに倒さないと後がつらくなるが装備がないときつい。



◀次に迎撃機が後ろからも登場する。1のレベル5以上があれば楽なんだけどね。



◀さらに円を描きながらおそってくる編隊が出現する。もうパニック寸前だあっ!!



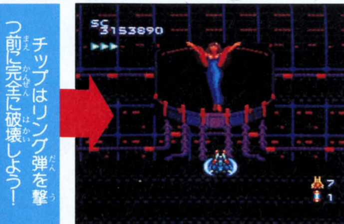
◀その後に出現する敵にやられるとG・フォートレスの後からやり直しになるぞ！

難関その3 最後のボスも手ごわいぜっ!!

これらの難関を抜けて、やってきましたファイナルボス！ まずは、巨大なコンピュータチップがファイナルボスを守っている。弾を避けながら、ひたすら攻撃しよう。ただ、チップがはずれて画面下に落ちるとリング状の弾（破壊可能）を撃ってくるので注意。それを倒すと今度はなぜか某歌手似の女性だ。レーザーとミサイル（落下ミサイルとホーミング）で攻撃してくる。最後のスマイリーリバーマウスは圧縮リング弾を撃つが破壊できるので楽なはず。これで最終ボスもクリアだ！



チップはリング弾を撃つ前に完全に破壊しよう！



本体に当ると死ぬので画面の下で攻撃しよう。



圧縮リング弾はどこで破裂するかわからないぞ！



おっと、ボスのレーザー攻撃だっっ！ このレーザーはガンヘッドの縦軸が合うと撃ってくるので要注意。



Q 2周目以降ってどうなっているの？

A エンディングに出る隠しコマンドを入力する（やり方は激烈技に載ってるよ）と難度がアップした2周目以降に挑戦できるのだ。

2周目以降といっても、マップ自体の構造は何も変わらないが、プレイしていくとかなりの違いに気づくだろうと思う。まず、敵の弾を出す頻度が上がっていること。次に、敵の弾が速くなっていること、さらに、敵がカタくなってるんだ。ちなみに、4周目は地上物が1周目の16倍のカタさで、弾のスピードもえらく速い。まさに「気合いでよけろ」の世界だね！

あと、2周目のエンディング曲はかなりすごいぞ!!



見た感じ、1周目と変わらないようだが、弾の出現頻度が上がっているため、かなりきつい。また、耐久力も上がっている。



見た感じ、1周目と変わらないようだが、実はこの写真、キャラクターオーバーをおこしている。弾のスピードもえらく速いし……。

たとえばこんなところが違ってくるのだ！

AREA 2

敵の耐久力が上がっているので、1周目でもかなりの難関だった「柱の砲台」がカタく、強くなった。また、1周目ではなんてこともなかった「顔」も耐久力が上がっているせいでかなりの難敵になっているぞ！

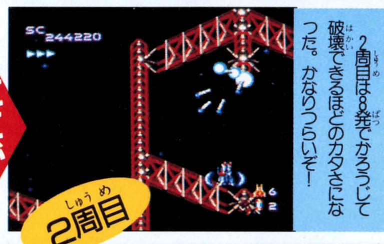


これもカタくなったが残すと高速誘導弾を撃つ。早めに倒せ！



1周目の柱の砲台は最強のホーミングで5、6発当てれば破壊できるのだが……。

ここが違う!!



2周目は8発でかろうじて破壊できるほどのカタさになった。かなりつらいぞ！

AREA 5

1周目でもかなりの難関だったのに、耐久力アップのせいで難度もぐぐんとアップした。いざとなったらボムだ！



このような密集地帯では撃ち負けるかもしれない。ひたすら連射あるのみっ！

2周目
モアイもさらにカタくなって登場。超難関の一つに入ります。困ったね。

AREA 6

1周目ではボーナスステージとかガンヘッドダンシングとかいわれたこのエリア、敵の耐久力こそ上がっていないが、かなりの難関と化している。それはなぜかというと「1周目にあった マーカーが出ない」のだ。ただし、出現を合図する「警告音」はまだあるのでそれを聴いて判断しよう。もちろん、ホーミングはかなり有効なはずだ。ちなみに、3周目は音すら出ないのだ(悲惨……)！

（マーカーがあるぞ！）



1周目はこのように、編隊の通過位置を知らせるマーカーが画面上に出現した。だから、息抜き面として親しまれたわけ。

（音をよく聞くのだ！）



2周目はマーカーが出ないので音だけで判断しなきゃいけないのだ。ホーミングがあると勝手に狙ってくれるので楽！

AREA 7 至近距離でのミサイル攻撃！

……。はっきりいって超難関。敵はカタいし、弾を撃つ頻度は上がるし、といたりつくせりのサービス（どこがだよ）をしてくれる面。とくにミサイルは雨あられのように降ってくれるので注意が必要だ。



◀ミサイルの発射間隔が短くなってバリバリミサイルを撃ってくるぞ！とくに横軸ホーミングには要注意だ！



◀エリアの最後の砲台群もけっこうきつい。ボムを使って一気にカタをつけるしかない!!

これは便利な8方向！

出し方は激烈技を参照してほしい。8方向でよりパワーアップする武器はI＋FやⅣ＋Hなど。とくにFはおすすめだぜ！


◀I＋Fならほとんど死角のないパワーアップになるのだ！



ヴァリスII

日本テレネット／発売中／6780円



超ド迫力のアニメーション&サウンドが、優子の魅力を100％引き出してくれる「ヴァリスII」。この醍醐味を味わえるのは、CD−ROM² を持っている人だけの特権だね。というわけで、今回は早くも後半ACT．5〜6の攻略法を大紹介しちゃうぞ。前半のボスキャラ攻略もあわせて研究してちょっ！

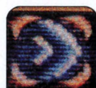
感動のラストシーンをキミは見たか!?



まずは、ACT1〜4までのボスキャラ攻略をおさらいね！

このゲームでポイントとなるのは、いかに効果的にアイテムを取っていくかだ。オフェンスアイテムについては、右のコーナーを参考にしてもらうことにして、ここではスペシャルアイテムについてふれよう。

オプションバリア以外のアイテムは、基本的に必要と思われる場所で取れるように設定されてる。ボスと対戦する直前で取れるからね。ただし、ACT．3以降は、ステージ内に何種類かのアイテムが、まるでひっかけるかのようにポツポツと置かれているので、有効なものを選択する必要があるんだ。絶対に、早トチリして不要なアイテムを取らないようにしてね。



カッター以外のアイテムは取るな！

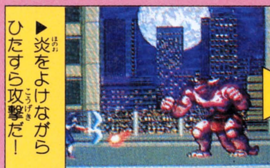
カッターのメリットは、なんといっても敵の弾を消せることだ。3段階にフルパワーアップすれば、もう怖いものナシだぞ。一度装備したら、他のオフェンスアイテムは無視しようね。



◀最終ステージだけは例外。デュアルが効果的なんだ。

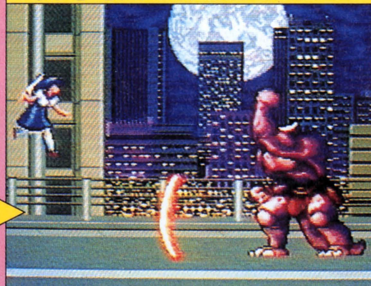
ACT 1 赤闘龍のザルーガ

ボス面に入る直前の小ボスを倒すとインビジビリティが手に入るので、まず苦労はしないはず。万が一ない場合は、炎をジャンプしてよけるのと同時に、攻撃していこう。



▶炎をよけながらひたすら攻撃だ！

▼腕を振り上げたときに放つビームの威力はかなり強力だ。放ったあとにタイミングを一歩ズラして、かわしていこう！



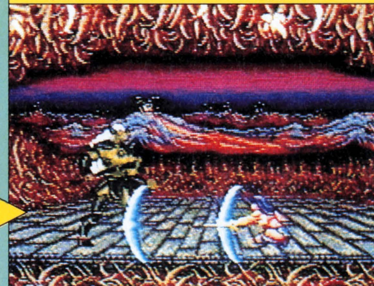
ACT 2 黒豹龍のギラン

ギランは、ときどき上から骨のようなものを降らしてくる。でも、こいつはクラッシュで消せるので、3回分のストックを有効に使って戦おう。タイミングをはずさないでね。



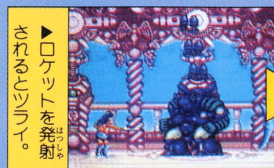
▶骨が落ちてきたらクラッシュを！

▼ギランがジャンプして降り立ったときの一瞬、動きが止まる。そこが絶好のチャンスだ。ガツンガツン撃ち込もう！



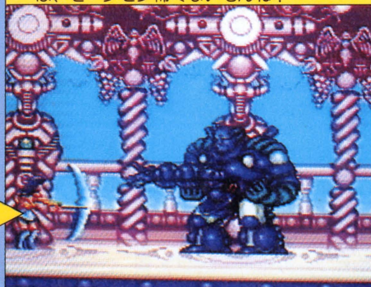
ACT 3 蒼犀のガイアス

ボス面の1段手前のフロアを左へ渡っていくと、タイムストップが取れる。これを持っていけば、ガイアスは楽々倒せるぞ。背中からロケットを発射される前に仕留めよう。



▶ロケットを発射されるとツライ。

▼ガイアスのもう一つの攻撃方法は腹から出す竜だ。でも強力カッターさえあれば、ぜ〜ンぜン怖くないもんね！



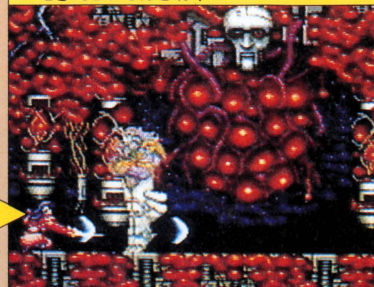
ACT 4 妖狛のハイゼン

ここもタイムストップが有効アイテムだ。万が一持っていなかった場合は、画面右はし・左はしと交互で構え、ハイゼンが地上に出ている間にできるだけ撃ち込もう。



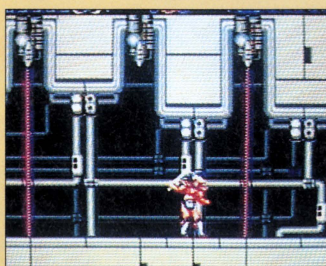
▶まずコーナーへ逃げ込んで……。

▼振り向きざまに攻撃だ！ ハイゼンは、地上に姿を見せているときだけダメージを与えられるからね！

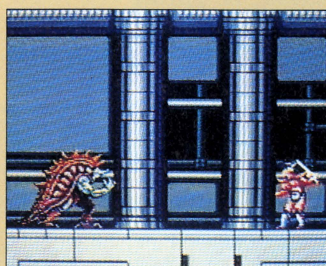


ACT 5 メガス城内は大量に仕掛けがあるぞ

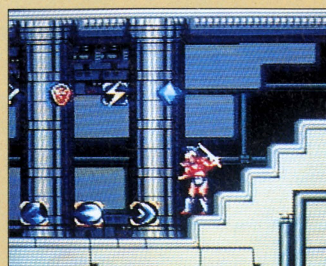
白く美しいバックとはうらはらに、メガス城内はトラップが渦まく危険なステージだ。ステージ構成は、上に向かって進んでいく５フロア構造。足を引き戻すベルトコンベアーや、当たるとダメージの大きいクレーンなどが設置され、それらのブロックの間には鋭く尖った針山がびっしりと並んでいる。逆に敵キャラは少ないんだけど、その分イガイガがいたるところで優子の行く手を阻むのだ。



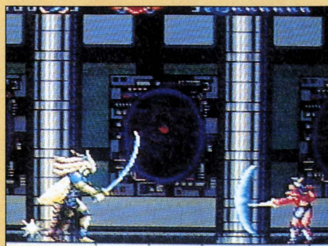
▲まず最初の仕掛けは、間欠レーザーなのだ。でも、間隔が比較的広くなっているので、あせらず進めば大丈夫だよ。



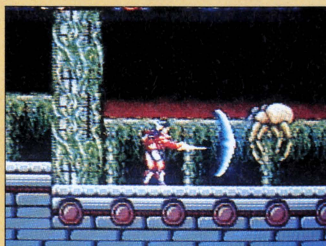
▲こいつが１匹目の小ボス。アルマジロのように、身体を丸めて体当たりしてくるぞ。ジャンプしてよけながら攻撃だ！



▲ここは、こんなにアイテムがあるのだ。もちろん、隙間をぬってジャンプして、必要なアイテムだけ取ろうねっ！



▲２匹目の小ボスは相当な強者だ。一太刀くらうと、かなりのダメージになるぞ。画面の端から遠隔攻撃で攻めよう。



▲ここは最上階のボス面の直前。へんなノミみたいなやつ（下でも出てくる）はチョロい。構わず突き進んじゃおう！

トウの分身術に惑わされるな!!

紅蓮のトウは、２体に分裂して襲ってくる。惑わされず片方に目標を絞って攻撃を！



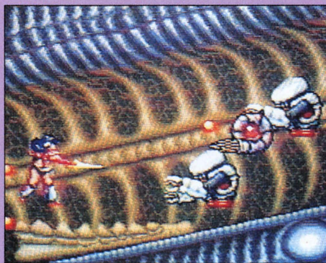
▲回転しながら、２体に別れてジャンプ。ここでビビらないで。



▼中央に構えて攻撃しよう。敵のビームはジャンプでかわせ！

ACT 6 まるで怪物の体内にいるみたいだぞ

「なんだ、ここはっ!!」っと思わず叫んでしまうほど異様な場所、それが最終ステージだ。なにせ、まるで巨大な生物の中にいるようなシチュエーションなんだ。しかも、優子はそこをアゴの骨のエスカレーターで運ばれていくんだから。そのエスカレーターから落ちるとアウトなので、ほとんど逃げ場はナシといっていい。なかなかツラいものがあるのだ！



▲とにかく、ここに出てくるヤツらはものすごくカタい。最強カッターがないとかなり苦戦するぞ。心してかかれ！



▲しかし、倒しさえすれば、意外とアイテムが出る。このあと、最後の最後で、カッターからデュアルに切り換えるのだ。



▲デュアルになって威力がなくなった分、慎重に行動すること。敵の弾をかわし、メガスとの一戦まで体力を温存しよう。

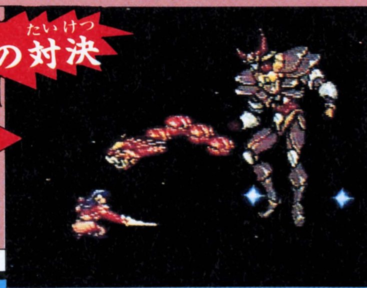
ついにメガスとの一騎打ちだっ!!

メガスとの戦いは、なんと２段階になっているのだ。舞台は壮大な宇宙へと飛躍して、メガスは宙を舞う。さぁ、勝利の女神はどちらに微笑むのかっ！



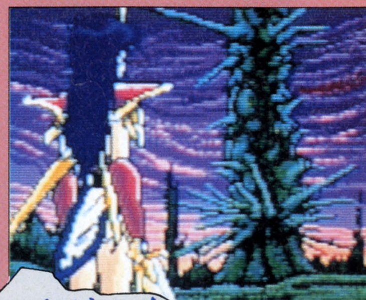
▶メガスは扇状に放つ５発の弾と、強力なショットで攻撃してくるぞ。膝元にしゃがみ、デュアルでひたすら攻め込もう！

最後の対決



そしてこのあとには、感動のエンディングがキミを待っているのだっ!!

◀この画面になってからも、同じように下から攻撃していくのだっ！



メガスよ
永遠に眠れ…

ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

ヒューマン／発売中／6300円





Q 技をかけてもすぐ返されちゃう！

A せっかく技が決まりかけていたのに、相手に技を返されたことない？ これってけっこう悲しいよね。しかも返し技をくらうと、逆に自分がダメージを受けるっていうんだからホントにばからしくなっちゃう。そこでなるべく技を返されないよう、確率的な面を（大げさかな）詳しく説明しよう。



右にあるのが技を返される確率を求める公式。まず1番右の技の書いてある表を見て、その技がどの公式にあてはまるか確認。次に技をかける選手とかけられる選手の体格を調べる。あとは公式にそれぞれの数字を入れていけば確率は出てくるぞ。まあ公式を見てもらえば分かると思うけど、右の表以外の技で相手のスタミナを奪ってから、技をかければ技を返される確率はぐぅーんと少なくなるのだ。

各選手の体格

ブル	バイソン	力丸	サンダー	武蔵	アレン	イーグル	コンドル	2号	1号	マサ	トミー	冴刃	アイアン	ナイト	タイガー
L			M								S				

技を返される確率

	公式	
1	スタミナーA / 256	ただし、Aはかける方がSまたはMで、かけられる方がLの時32、それ以外の場合は64。
2	スタミナーB / 256	ただし、Bはかける方がMまたはLで、かけられる方がSの時64、それ以外の場合は85。
3	スタミナー85 / 256	

技	公式
パイルドライバー パワーボム	1
ブレーンバスター	2
バックドロップ ラリアート フライングラリアート フライングクロスチョップ	3

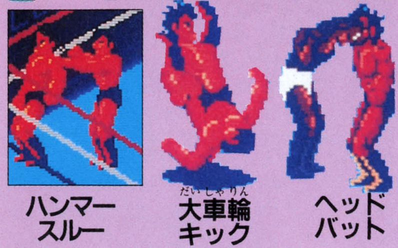


Q なかなか流血させられないっ!!

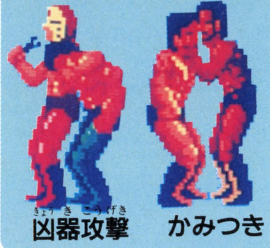


A 相手を流血させるには、下にある5つの技を決めればいい。運がよければ1発で流血させられるけど、運が悪いと10回も20回も決めなければいけない。根気よくガンバッテ！

1/8の確率で流血する技



1/4の確率で流血する技



Q ロープにふられたらどうすればいい？

A ハッキリいってタイミングが全て！ ロープにボョ～ンてはね返された瞬間にⅠかⅡボタンを押そう。うまくいくとちゃんと止まる。連射パッドを持っていればカンタンさ。



▲あれぇ～!! ロープにふられてしまった!!

▲ここだ！ この瞬間にⅠかⅡボタンを押すんだ。

▲ほーら、ちゃんと止まったでしょう。

ゲームに行き詰まったらすぐにハガキだ

月刊PCエンジン名物・特別救助隊は、難関ゲームの攻略法を、ガンガン紹介していくコーナー。現在、キミが頭を悩ましているゲームに関する質問をドシドシ送ってくれ。キミ自身が発見した攻略法でもOKだ！

送る時は、必ずハガキの表に、赤でゲーム名を書いて、ハガキ1枚につきひとつの質問だけに限ること。この決まりを守らないと、自動的にボツってしまうから注意すること。

これで、ゲームの行き詰まりは解消だぁ!!

〈あて先〉
〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2−3−1
小学館 月刊PCエンジン SRT⑨係

41円 郵便はがき
101-01
東京都千代田区一ツ橋2−3−1
小学館
月刊PCエンジン SRT⑨係
ゲーム名

内容

住所
氏名
年齢 電話番号

会ったことさえないあなたに
ドキドキしている私です。

斉藤由貴

ネコの手も借りたい

11匹のネコの証言でつづる斉藤由貴の本
ラジオ『ネコの手も借りたい』の
自作エンディングポエムも収録し、いよいよ発売。

定価1,000円(税込)

8月上旬
私の本で会いましょう。

協力／ニッポン放送　●「斉藤由貴　ネコの手も借りたい」ニッポン放送で放送中　土曜日17:00～17:40

小学館

〈キリトリ〉

予約ご希望の方は下の予約申込書を書店にお持ち下さい。

斉藤由貴「ネコの手も借りたい」予約申込書 (定価1,000円)	小学館	■書店様へ　貴店名をこの欄にご記入のうえ、取次店へご注文ください。
■ご住所 □□□-□□		
■お名前 (　歳)	■TEL (　)	

SHOW撃波

震えるゲーム革命

CD-ROM²に熱くなる!!

SUPER アルバトロス

コンピュータープレーヤーとのマッチプレーに挑む。マルチタップでトーナメントを制す。90ホール以上を多彩に楽しむゴルフゲーム。CD-ROM²はまさに一生モノ。さらにゴルフゲームを追求するとCD-ROM²は「シナリオモード」つき。謎のゴルフ組織との壮絶な戦いがキミを待っている。練習を重ね、経験を積み、試練を乗り越えろ。臨場感あふれる迫力のアニメーション、一流声優陣の生の声が感動をよぶ。ドラマはキミを強くする!

絶賛発売中!!

空前の人気!感動が走る!

ヴァリスII、音と映像の最前戦に立つ。
CD-ROM²がキミをはなさない!!

ヴァリスII

ヴァリスII・サウンド 8・23 ON SALE

東芝EMIよりCD/MT(ミュージックテープ)で同時発売決定!リアレンジ・バージョン7曲を含む計30曲収録。

CD/CT28-5530(税込定価¥2,575・税抜価格¥2,500)
MT/ZT24-5530(税込定価¥2,266・税抜価格¥2,200)
※ゲームにはCDシングルが付きませんのでご了承下さい。

お詫び

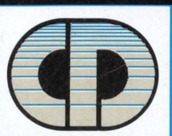
一部地域におきましては、「ヴァリスII」の商品が品切れとなり、皆様に大変ご迷惑をおかけしました。追加生産致しましたのでよろしくお願い致します。

「好きです。優子」アンケート 当選者発表

〈ビジュアル賞〉■フロッピーカメラ 石原陽一(神奈川県) ■液晶カラーTV 新田 泰(大阪府) 門口なおか(新潟県) 渡辺重仁(大阪府) 水品人志(新潟県) 中西幸雄(大阪府) 〈サウンド賞〉■CDディスクマン 森下美洋(愛知県) 滝沢 清(新潟県) 庄田 真(東京都) ■アンプ付スピーカー 高山一朗(東京都) 牧野雅志(愛知県) 千田宇一郎(宮城県) 以上、敬称略
※優子賞オリジナルテレフォンカードは発送をもって当選とかえさせていただきます。

■経験者募集中!!
プログラマー・ゲームデザイナー経験者
●お問い合せは ☎03(235)9088 新日本レーザソフトまで

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作:新日本レーザーソフト株式会社



SOFT WITH KINDNESS

佐野量子

独特のペースで、すっかりTVの"顔"になった佐野量子ちゃんをキャッチ！
8月4日からスタートする初の全国ツアー"TOY PIANO"では、忘れかけていた感動をキミたちに与えてくれるはずだ。



RYOKO★SANO

Princess Cafe

LET'S PLAY

撮影／石田謙一
スタイリスト／ごうだ りか
ヘアメイク／山口恵子



今月のPRINCESS



●プロフィール●
本名／佐野量子。1968年8月22日生まれ。出身地／静岡県。血液型／A型。星座／獅子座。趣味・特技／アクセサリー収集、ピアノ。1985年4月21日に『ファースト・レター』（BMGビクター）で歌手デビュー。

今月のcafé



●ヴァリスⅡ●日本テレネット／6780円／発売中。夢幻戦士・優子が主人公のアクションゲーム。CDロムの大容量をいかした、アニメーション・シーンも大迫力。次々と襲ってくるブキミな敵をかわしながら、幻夢帝王・メガスを倒すため、優子が駆けぬける。



TVゲームってほとんどやったことないの

──量子ちゃんが子どもの頃って、どんなことして遊んでたのかな。
「そうですねー、ままごととか、バスごっことか…そう、ごっこが好きだったの。あと、人生ゲーム」
──今日はPCエンジンていうTVゲームに挑戦してもらうんだけど、TVゲームはやったことある？
「前にね、スーパーマリオとかやったんですけど、ちょっとだけ。でも、ヘタだからすぐ終わっちゃうんですよねー」
──これからプレイしてもらう『ヴァリスⅡ』は、CDロムシステムを使ったゲームなんだ。オープニングがこっていて、アニメーションしてるんだよ。
「わあっ、本物のアニメを見てるみたいですね」
──じゃあ、ゲームをプレイしてもらおうかな。この十字キーで左右に動いて、Ⅰボタンでジャンプ、Ⅱボタンで武器を使うんだ。
「はい。このボタンで撃てばいいわけね。このまま進んでいけばいいの？」
──そう。撃ちながら進んでいくといいよ。ほら、敵が出てきたから、撃って。
「キャーッ、どうすればいいの」
──そこはジャンプでかわして、もう一匹出てきたから、早く撃たないと。
「ジャンプしながら撃てないんだもん」（笑）
──後ろに向きなおして、左に撃つこともできるからね。危ないと思ったら、前にもどればいいし。
「ダメーッ、キャーッ」カンガルーのようにジャンプして追ってくる敵から逃げまくる量子ちゃん。いきなりスタート地点近くまで戻っちゃったのだ。……この後、まわりのスタッフが「量子ちゃん、そこでしゃがんで！」「そのアイテムを取って」と大さわぎ。何とかACT1のボス、ザルーガのところまで行ったのでした。
──量子ちゃん、どうもお疲れさま。
「ヘタでごめんなさい。でも、楽しかったです。音楽もよかったし」
──ゲームあまりやってないから、しかたないよね。最初はどうなることかと思ったけど、2回めから急にうまくなったよ。何度かプレイすると、もっとうまくなりそうだね。





歌を通してやさしさや感動を伝えたいな

——ところで、夏のコンサートが、ファーストコンサートっていうのが意外だけど。

「今までもコンサートは何回かあったんですけど、全国をまわるツアーって初めてなんです」

——“TOY PIANO”っていうタイトルだから、ピアノとか楽器もひくのかな。

「はい。コンサートでいつも何か楽器をひいてるんです。今回はハンディーピアノとか、いくつかの楽器にチャレンジします」

——どんなコンサートにしたい？

「観にきてくれた人みんなが、小さくてもいいから何か感動するもの、心が熱くなるような何かを感じてもらえたらと思ってます」

——仕事がオフのときはスキューバダイビングとかしてる？

「最近はあまりやっていないんです。7回チャレンジして、まだ3回しか潜ってないの。潜る前に波に酔っちゃってダメだったり(笑)。今、お料理作るのが好きなんです。時間があればちゃんと自分で朝ごはんを作って食べるんですよ。スタッフの人たちにお弁当を作っていったりとか」

——最後に読者のみんなにメッセージを。

「夏のコンサートで近くにきたら、遊びにきてください。それから、ゲームをやりすぎて目を悪くしないように気をつけてね」





量子ちゃん情報

8月2日に、新曲『あくび』(BMGビクター)が発売されるぞ。量子ちゃん初のアコースティック・サウンド。心に響くメロディーで、大ヒットまちがいなしって感じだよ。もうTVとかで聴いた人もいるかな!? その新曲も聴ける夏のコンサートツアー“TOY PIANO”の日程は、8／4＝静岡市民文化会館、8／16＝名古屋芸創センター、8／21＝札幌ペニーレイン、8／22＝仙台市民会館、8／24＝大阪厚生年金会館、8／25＝福岡ビブレホール、8／28＝渋谷公会堂（各会場とも、18時開場、18時30分開演)。

コンサートの問い合わせやファンレターは、〒141東京都品川区東五反田1－12－13親切堂ビル (株)浅井企画内 佐野量子ファンクラブ「ぽしぇっと」☎03－443－5980まで。

7月15日に発売された写真集（近代映画社刊)、レギュラー番組も忘れずに見よう！



▲久しぶりの新曲は『あくび』

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

EVENT	COMPUTER GAME
ARCADE GAME	納涼! 画廊祭り

今月は、ついに遊楽画廊の拡大版を電撃決行した遊楽専業団。果たして、周囲の反応やいかにっ!

EVENT

遊楽専業団、西へ

大阪'89アミューズメントマシンショーに行ってきたぞ!

今月のトップを飾るのは、7月1，2日の両日にインテック大阪で行なわれた『大阪'89アミューズメントマシンショー』。アミューズメントマシンショーっていうのは、今まで大体が東京って相場が決まってたんだけど、それを初めて関西で開催したのが今回のショーなんだ。

このショーではアーケードマシンの新作が続々登場するとあって、我らが遊専団も日帰りの強行スケジュールを物ともせず、ゲームボーイのテトリス片手に一路大阪へと向かったのだ。

大阪への旅!

今回取材に行ったのは、団長のほか、JACK、YUGONの合計3名。みんな前日ほとんど寝てないっ!



▶初めての出張。お弁当を買って喜ぶYUGON。

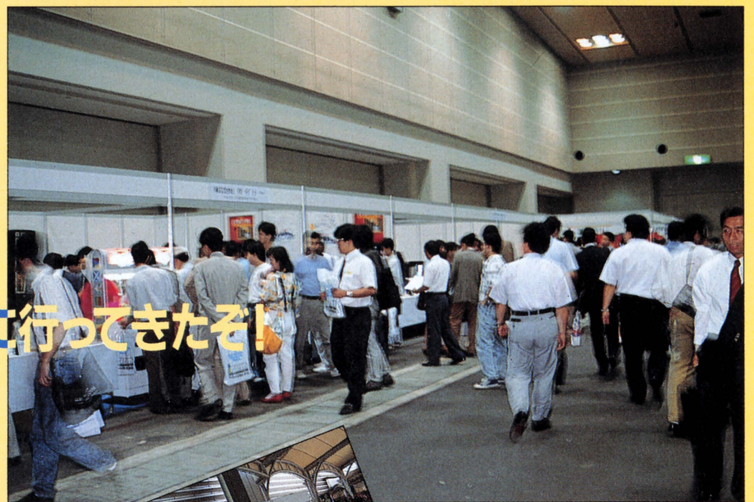


▲いまどき、外人の観光客ぐらいしかこんな写真撮らないよ。



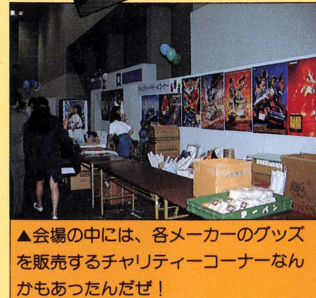
▶旅には音楽。全員ウォークマン持ってる…。あれ? よく見ると1人違うぞ!

会場に到着したよん!





▲やっと会場に到着。不慣れな大阪で、かなり遠回りしちゃったけど、何とか会場のインテック大阪についたぜ!



▲会場の中には、各メーカーのグッズを販売するチャリティーコーナーなんかもあったんだぜ!



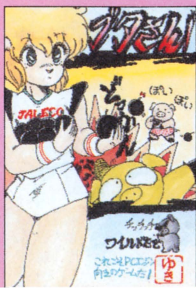
▼セガのブースで大人気だったのは、テトリスタイプの新作アーケード『フラッシュポイント』。

遊楽画廊 EXTRA

えー、遊楽画廊ファンのみなさま大変長らくお待たせ致しました。遊楽専業団積年の夢であった遊楽画廊拡大版が、やっとのことで実現の運びとなりました。これもひとえにみなさまの応援のおかげです。というわけで、夏休み爆裂スペシャル企画・遊楽画廊拡大版『納涼! 画廊祭り』は110ページから。いつもの遊楽画廊もあるからね。



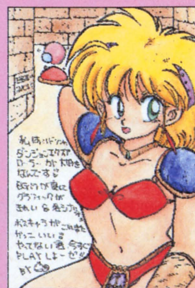
◀PSⅡもあいかわらず高人気。(京都府・どらみ)



◀『ぶたさん』って結構いるんだよね。(東京都・YUKI-♡)



◀こっちは合作だぁ!(千葉県・たすとんさん、EBⅡ)



◀おっ、久々のたすとんさんだ。(千葉県・たすとんさん)

土曜日は、関係者だけでも大盛況

遊専団取材班が行ったのは、一般入場者のいない1日の土曜日。それでも結構混雑してて取材に一苦労だったんだ。
今回のショーで興味を引いたのはアイレムの『ドラゴンブリード』、ビデオシステムの『スーパーバレーボール』、セガの『フラッシュポイント』、タイトーの『フリップル』。このへんは遊楽でも取り上げてみたいな。


◀大阪に来ても、やっぱりカタログを集めまくってるJACK。徹夜明けと思えないほど元気。


◀会場では、関西のゲーセンで予選を勝ち抜いてきた人のゲーム大会も行われたぞ！



◀S・バレーボールのビデオシステム。上のぬいぐるみもここで見つけたのだ。


◀各社とも新作のアーケードを出品。地元関西勢も大きなブースで大盛況だったのだ。
◀久しぶりに午前中に起きた団長はもうクタクタ。でも、この後で日本橋の電気街を見に行ったのだ。

大阪'89アミューズメントマシンショー・ビデオゲームチラシコレクション



▲スーパーモナコグランプリ（セガ）



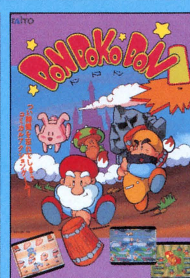
▲フラッシュポイント（セガ）



▲バトルクライ（ホームデータ）



▲ホラーストーリー（東亜プラン）



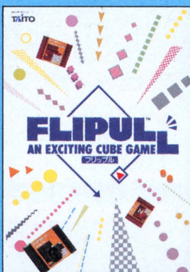
▲ドンドコドン（タイトー）




▲ダートフォックス（ナムコ）
▲プロ野球ワールドスタジアム89（ナムコ）



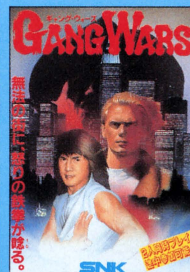
▲ナイトストライカー（タイトー）



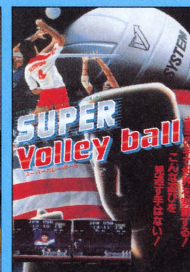
▲フリップル（タイトー）



▲帰ってきたチャンピオンベースボール（SNK）



▲ギャング・ウォーズ（SNK）



▲スーパーバレーボール（ビデオシステム）



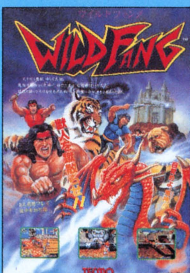
▲ドラゴンブリード（アイレム）



▲ギャルの告白（ニチブツ）



▲戦え！ビッグファイター（ニチブツ）



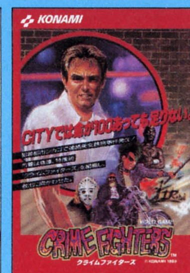
▲ワイルドファング（テクモ）



▲キューブリック（コナミ）



▲メインスタジアム（コナミ）



▲クライムファイターズ（コナミ）



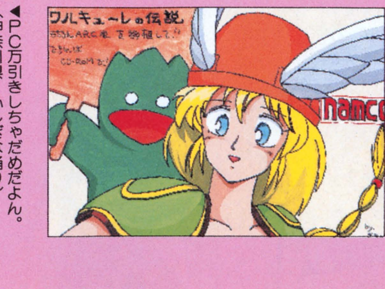
▲シークレットエージェント（データイースト）



▲エリア88（カプコン）



◀PC万引きしちゃだめだよん。（神奈川県・ふしぎな踊り）

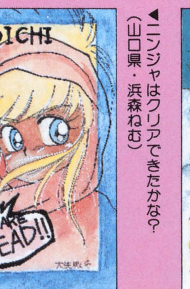
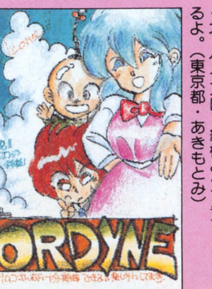


◀これは移植してほしいな。（兵庫県・ボヨーン）


◀開発は順調みたいだよ。（熊本県・羽柴蘭迦）



◀ニンジャはクリアできたかな？（山口県・浜森ねむ）

◀オーダインは、結構よくできてるよ。（東京都・あきもとみ）

ARCADE GAME

ダートフォックス〈ナムコ〉





©㈱ナムコ

最大8台までの通信機能付き ぐるぐる回転するダートラゲーム！

先月号で、出版社対抗ゲーム大会の模様を伝えた『ダートフォックス』。このゲームって、ワルキューレの伝説などと同じ、拡大、回転機能を持ったシステムⅡのレースゲームなんだ。

ゲームは、写真のように上から見たタイプのダートトライアルで、ハンドルのほか、HI-MID-LOWの３段のギアとアクセル、ブレーキ（これはほとんど使わないように走るのがコツ）でコントロール。

そして、このゲーム最大の売りが、８人までつながる通信機能。友達と一緒に競走すると、一人で遊ぶよりも何倍もオモシロイぞ！

全6ステージ(SS)を走破しよう！

ゲームのステージは６つ。速く走るためには、コースマップを覚え、最適のポジションを獲得するようにね！



▲途中までは舗装道路。ダートに入るまでは思いっきり飛ばそう！



▲川の中を走ったり、ジグザグのダートが続いたりする。なるべく直線的に走れ。



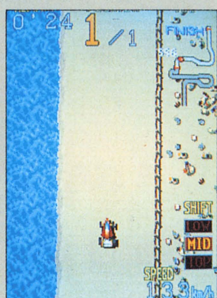
▲山道の上りが続く。道が狭いので、先行車を抜くのはコーナーで。



▲いきなり雪道になる。スピンしやすいので慎重に行かないと難しいぞ！



▲大きな凸凹で始まるステージ。直線が続くので、追い越しをかけやすい。



▲いよいよラスト。前半は砂浜、後半は舗装道路になっている。

プロ野球ワールドスタジアム'89〈ナムコ〉

人気のワースタ、最新データ版の登場！

アーケードの野球ゲームっていえば、やっぱりワースタ。そのワースタの最新データ版『プロ野球ワールドスタジアム'89』がいよいよゲーセンに登場するぞ。

選手データが最新版になったのはもちろんのこと、細かいところもいろいろ新しくなっているのだ。



▲代打のときには、こんな画面になる。



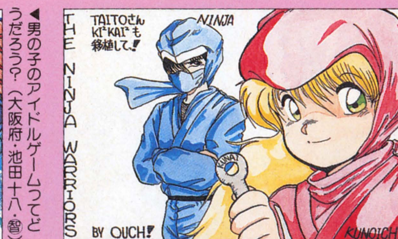
▲スコアボードは前作と同じような感じなのだ。



◀球場は『こーらくえん』『こーしえん』『メジャー』の３つから選べるぞ。



◀男の子のアイドルゲームってどうだろう？（大阪府・池田十八・智）



◀NINJAまでかいてあるのってめずらしい。（埼玉県・OUCH!）



◀先月は締め切りに間に合わなかったの。（福島県・さらならみあ）



◀死霊２は◎。団長も毎日徹夜してしまったぞ。（大阪府・らいく）



◀おおっつ、ビッグの魔法だぁあ！（福島県・釜ITACHI）

COMPUTER GAME

Wanderers From Y's

日本ファルコム／PC-88SR以降、PC-9801シリーズ／8700円



名作ARPG『イース』『イースⅡ』に続く、アドル3回目の冒険だ！

いまや知らない人はいないっていうくらい超有名なARPG、イースの３作目が登場したぞ。今回の冒険は、前２作でイースを魔の手から救ったアドルが、もと盗賊のドギとともに、ドギの故郷・フェルガナ地方にやってきたところから始まる。この地方では、どうも奇妙な災難が続いているらしい。この災害の謎を解くため、アドルが再び冒険に出発するのだ！



▲ゲームはここ、レドモントの町からスタートする。今回のイースは、前２作と違って横から見たタイプになっているんだ。

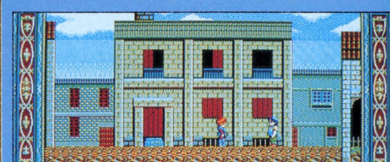


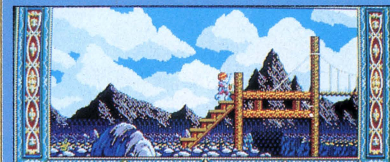
◀町から出てほかの場所に行くときは、このマップ画面で移動するのだ。

◀レドモントの町の中には、道具屋と武器屋がある。中はこんな感じだ。

◀最初のイースにあったリングが復活。あ、魔法はもちろんなくなってるからね。

動きがすごいんだぜ！


▲町の中は、なんとプログラムで２重スクロールさせているのだっっ！


▲グラフィックといい動きといい、ほんとーにすごいんだから！

こんな場面が登場するぞ


▲最初は町の近くの採石場が冒険の舞台。ここは、この写真のようにダンジョンになっている。始めは、入口付近で少しレベルアップしたほうがいい。


▲一番最初に出てくるボスキャラ・デュラーン。コイツは分身しながら、剣やファイアーボールで攻撃してくるのだ。



▼採石場はまだまだ冒険の序の口だ。

▲岩壁を降りたりもする。バックもきれい。


▲場面は変わって、向こうに火山の見える森に。ここの敵は、ダメージを受けやすいぞ！



▲苦労してここまでたどり着くと、何やらあやしげな密談が。アドルは天井裏にいるのだ。

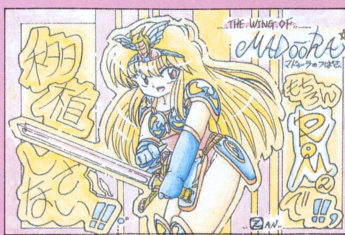


▲追い詰められるアドル。この下は溶岩の海で、生きて帰ってきた人はいないのだ！　アドルの運命やいかにっっ！

©㈱日本ファルコム



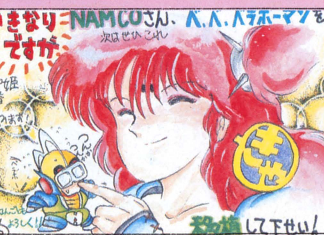
◀めぞんは、８月４日に決定したぞ！（千葉県・Den・Den）



◀これの必勝本ってエビイチ先生が書いたんだよ。（宮城県・ZAN）



◀これはADVとしても十分おもろい。（東京都・フェアリーテール）



◀移植決定おめでとー！（埼玉県・おクロ）



◀こっちも移植が決まったね。（大阪府・かっつん！）

夏休みスペシャル爆烈企画・遊楽画廊拡大版

納涼!画廊祭り

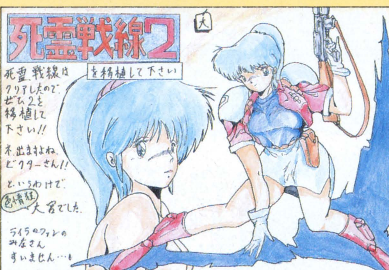
多くの編集スタッフの反対意見を無理矢理押し切り、やっと実現したこの企画。ずうーっと「やりたい、やりたい」って言ってたんだけど、団長以外、み～んな反対してたんだよねー。

この遊楽画廊のコーナーは、月刊PCエンジン創刊号のときに、団長の思いつきで始めたのが最初。その当時は、こ～んな人気コーナーになるなんて思いもよらなかったんだ。

今後も、半年に一回ぐらいこういうのやっていきたいな。(えぐち)



◀FC版のワタルはおもしろいんだよ。(山口県・かぐら)



▲死霊の2って望む声多いんだよね。(茨城県・大宮義亜)

▶PC版のは、来月号ぐらいに見せられるかな?(神奈川県・金子南平)

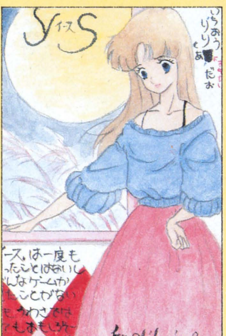




▲今、最後のツメをやってるみたい。(愛媛県・ERI)



▲シューティング好きにはアレスタファン多いよね。(岐阜県・カバ)



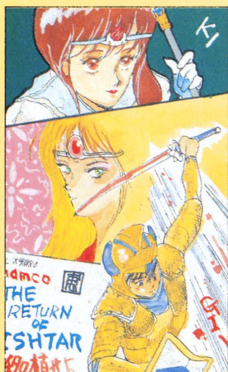
▲CD版のイースを見たけど、こりゃいいぞぉ!(京都府・ちくりん)



▲ゲームのほうは、もうクリアできたかな?(三重県・SHIN)



▲魔界列伝はやったことがないんだ。(東京都・貯鬼)



▲このあたりも人気高いから、そのうち動くかも。(神奈川県・弓岡恵)



▶ベラボーも源平も、Huカードで出るんだ。(兵庫県・カライピクピク)



▼ぽっきーって、けっこう行き詰まりやすいんだ。なかなか先に進めなかったよ。(兵庫県・あめ～ばぁ)



▲キャピ子は本当にあのままなのかな?(静岡県・BULWIN)



▶ニンジャは、やっぱシャドーマンが強い!(東京都・森蘭丸)



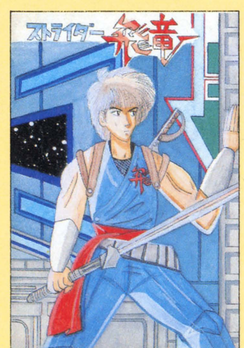
◀コレ、ファミコンでは出るんだよね。PC化も希望。(大阪府・本間奈々穂)



◀ピラミッドソーサリアンって、かなり難しいぞ。(福島県・巡洋艦)



◀モモよりアマゾーナかーって人も多いよ。(大阪府・水城麗羅)



◀ストライダー飛竜も、PC化が決定だ!(千葉県・INN)



▲うちのYUGONは戦国を半日でクリアしたって。(福島県・巡洋艦)

▲えっち大王の暑中見舞。今ごろは熊本かな？（東京都・えっち大王）

▲スクウェアの人にも、会うたびに言ってるんだ。（京都府・ますと）

▲圧倒的な投稿量のふしぎな踊り。今月はドラクエシリーズだ！（神奈川県・ふしぎな踊り）

◀ワルキューレは時間の問題だと思うけど。（鹿児島県・草薙剣）

◀これも決定！ 来月画面が見れるはず。（熊本県・TURBO）

▲昔○応編集部に行ったでしょ。（東京都・みはらさくら）

◀ファンタシースターはどうかなあ？（兵庫県・たろすけ）

◀大魔界村は決定したけどね。（東京都・ZAP）

▲このゲームって、本当にCDしてるんだよね！（神奈川県・星の明かり）

▲このゲームはやったことないの。（茨城県・またぴちー）

▶メサイヤも新作4本を発表したぞぉ！（山形県・Super小僧）

◀アウトランもだいぶ完成した！（京都府・NAO）

◀ダンジョンのプリンセスは団長もお気に入り。（新潟県・カトゥル）

◀みゆきちゃんはしゃべるかなぁ？（神奈川県・はるきりん）

▲うん☆魔境は完成度高いゲームだよねっ！（兵庫県・しょおゆたろお）

▲途中の触手のところガムズカシイんだぜっ！（愛媛県・Mr.KEN）

遊楽画廊のあて先は
《あて先》〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館・月刊PCエンジン
遊楽画廊⑨係

今月の激烈技は内容豊富！ 量も質もバッチリなのさ！

激烈技 SPECIAL

新作ゲームがどんどん発売されたよね。おかげさまで激烈技もバンバン発見されたのだ！
編集部にもハガキがじゃんじゃんやってくるし、やっぱ夏っていいよね!?

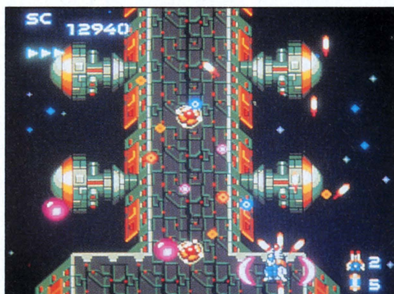
ヘビー級 超大技 ミドル級 大技 ライト級 小技 フライ級 おまけ技

●ガンヘッド

ヘビー級 GOD OF GAME!

鹿児島県／斉藤智宏

タイトル画面で、セレクトボタンを押しながら、ⅠⅡⅠⅡⅠⅡ…と20回押す。するとモードセレクト画面になり、ここではNORMAL DOG(普通のランク)とHARD HUMAN(やや難しい)をセレクトで選択できる。さらにここでも、セレクトを押しながらⅠⅡⅠⅡⅠⅡ…と20回連打するごとに、SUPER MANIA(マジで難しい)とGOD OF GAME(超難しい)の2つのモードも選択できるようになる。モードを選択したらリセット(セレクト+ラン)をかけ、ゲームを始めてね！



さすがにGOD OF GAMEは手強い!! 1面から敵は弾をジャンジャン撃ってくるぞ！

モードセレクト画面



コマンド
タイトル画面で、セレクトを押しながらⅠⅡⅠⅡⅠⅡⅠⅡ…と20回押す。

ランクを変更する！



コマンド
モードセレクト画面で、セレクトを押しながら、ⅠⅡⅠⅡⅠⅡ…と40回押す。

色が違ってるぞ！

モードが変わると、タイトル画面の「GUNHED」の色が、それぞれ変化するのだ。



●ガンヘッド

ミドル級 SOUND TEST

新潟県／高村洋介

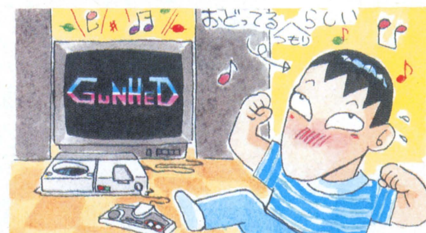
ガンヘッドといえば、ドラムサウンドバリバリのBGMや、音声合成も1つのウリだ。で、当然サウンドテストも入っているワケ。これなら、思う存分聞きまくれるぞ！

コマンド
タイトル画面でセレクトを押しながら方向キーを左右左右…と16回押す

SOUND TEST画面



◀方向キーの左右で選曲。Ⅱボタンを押すと曲が流れて、Ⅰボタンを押すと曲が止まる。



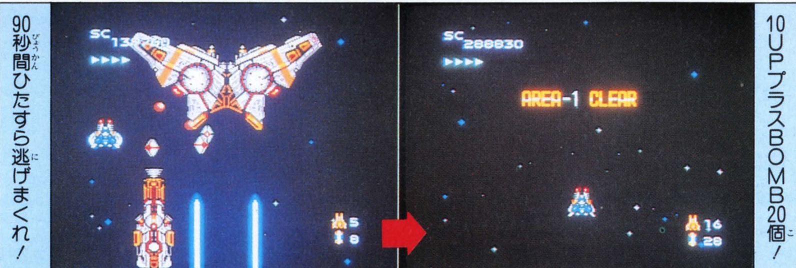
●ガンヘッド

ミドル級

超得するボーナスだぜっ！

大阪府／井手俊彦

エリア1のボス、サンダーブレズには隠された秘密があった！　サンダーブレズの3つのパーツを1つも壊さないようにして、約90秒間ひたすら逃げまくろう。すると10UPとボム20個のスペシャルボーナスが手にはいるぞ（普通ボムは16個までしか持てないのだが、この技を使ったときは36個まで持てるようになる）。1面でも9面でも使える技なので、テクニックに自信があるヒトはぜひTRYしてみよう！



90秒間ひたすら逃げまくれ！

10UPプラスBOMB20個に！

●サイドアーム

ライト級

白黒画面モード

東京都／石田貴明

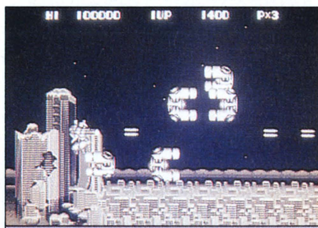
サイドアームのタイトル画面で、方向キーの上とⅠⅡボタンを押しながらランボタンを押してみよう。すると、白黒画面のゲームが始まるぞ。

ところで、サイドアームの裏技は他にもいくつかあるらしいんだけど、今のところ分かっているのはこの技ひとつだけ。

キミ達からのヘビーな技を首を長〜〜〜くして待ってるぜっ！

コマンド

タイトル画面で、方向キーの上とⅠⅡボタンを押しながらランを押す。



▲白黒画面になったサイドアーム。結構、メカニックな感じで渋いぜ！

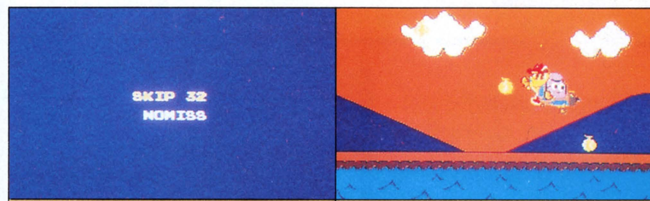
●パックランド

ミドル級

無敵コマンド

愛媛県／草場博

タイトル画面で、ⅠⅡボタンを押したままランを押すとスタッフ紹介画面が出る。ここで再びⅠⅡ+ラン。するとGAME OPTIONSの画面になるから、SKIPをONにしておいて、面セレ(SKIP)画面になったら方向キーの下を100回押す。これで無敵モードだぜ！



▲SKIP画面で方向キーの下を100回押すとNO MISSモードになるぞ。

▲敵に当たっても絶対に死なない、海に落ちたって自機が減らないぜ！

●YAKSA神武伝承

ライト級

しばらく無敵？

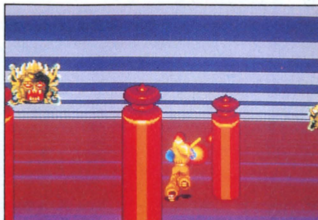
岡山県／白髪豊彦

ビッグクラブのYAKSA神武伝承。発売から1ヶ月のこのゲームの激烈技を紹介するぞ！

タイトル画面で、コンティニューを選び“AKISH−INOSAN”とパスワードを入力してみよう。ゲームを始めると、いきなり第6国の伊賀から始まり、4方向の龍王の剣まで装備している。さらに長い間、無敵状態にもなっているのだ。

コマンド

CONTINUEを選び“AKISH − INOSAN”とPASS WORDを入力する。


▲バシッ、バシッ！　進め九条院伊織、最終面まであと1歩だ！

●武装刑事　サイバークロス

フライ級

きまらないパワーパンチ♪

埼玉県／調子真名武

サイバークロスのデモで、サイバークロスが、“ひっさつスピンキック”や“せいぎのパワーパンチ”を使った瞬間にタイミングよくランボタンを押す。そしてそのまま次のデモを見てみよう。なんと、サイバークロスのパワーパンチやスピンキックが、スカッてしまうのだ。う〜ん、おマヌケ。



▲パワーパンチを出す時に方向キーの左を押していると敵に当たらない。

▲スピンキックを使った瞬間ランボタンを押しておくとこうなる。

●武装刑事　サイバークロス

ミドル級

コンティニューがあった！

神奈川県／中島鮎美

楽しいノリのわりには、結構シビアな内容のサイバークロス。とてもじゃないけどクリアできないよ〜！　となげいているキミはこの技を使うといいぞ！

ゲームオーバーになったら、次のタイトル画面で、方向キーの下とⅡボタンを押しながらランボタンを押す。これで２回までコンティニューできるぜ！

コマンド

タイトル画面で、方向キーの下とⅡボタンを押しながらランボタンを押す。



▲ぐわっ！　死んでしまったのだ！でも大丈夫。ＣＮＴがあるもんね！

●ファイナルラップツイン

フライ級

SOUND OFF

秋田県／大里純一

レース中に流れる軽快なBGM。だけど、真剣勝負の最中に余計なBGMはいらない！　マシンの排気音だけの方が渋いし、戦闘意欲をかき立てるぜ！というときは右のコマンドを入れてみよう。ほーら、BGMだけが消えたでしょ。ちなみにもう１度セレクトを押すと元に戻るよ。

コマンド

ゲーム中にセレクトボタンを押す。

●ガンヘッド

ミドル級

秘密兵器発見

神奈川県／三辻富雄

どの面でもいいから、まずボムを使い切ること。そして、ジェル（紫色の玉）だけを続けて30個取る。次に緑色のハリアー（画面上部に出現）を破壊すると、自機そっくりのアイテムが出現する。このアイテムをとると、ⅠとⅣのショットが８方向になる。一定時間内（５分間位）なら、敵やその弾に当たっても死ぬまで、８方向のままだ。最強のウェポンだぜ！

8方向SHOT!!



▲驚異の８方向ショット（８WAY）、どのアイテムを取っても強いぜ！



▲まずはボムを使い切って、ジェルだけを続けて30個取るようにしよう。

▲この自機そっくりな奴が８WAYになるアイテムだ。絶対取り逃がすな！

▲普段は使えないⅣ番のウェポンも８WAYになれば思いっきり強力だ！

●わいわい麻雀・ゆかいな雀友たち

ライト級

必殺！役満パイパイ

鳥取県／古志哲朗

必ず役満の配牌がくる夢のアイテム、「役満御札」。ごくまれに麻雀仙人からもらえる貴重なアイテムだ。今回はこのアイテムを持っているPWを公開するぞ！

コマンド

パスワードを、"まみははう　あすのおね　なえくあ" と入力する。



▲アイテム名が「お守り」ではなく「お札」になる。

▲いとも簡単に大三元になるステキな配牌だね。

●ニンジャ ウォーリアーズ

ミドル級

感動のJUKE BOXモード

愛媛県／兵藤好洋

タイトル画面で、セレクトボタンを２回押す（このとき２回目のセレクトボタンは押したままにしておく）。すると画面ではOPTIONの表示が点滅しているはず。ここでセレクトボタンを離さずにランボタンを押し続けてみよう（２秒間位）。すると、JUKE BOXモードの画面になり、キミの好きなMUSICやSOUNDが聞き放題！



▲ここでセレクトを押したままOPTION表示を呼びだす。

コマンド

セレクトボタンを押したままランボタン



▲こうなれば裏技成功。MUSIC10曲、SOUND27種類。方向キーの左右で選曲、ランで決定だ。

●ニンジャ ウォーリアーズ

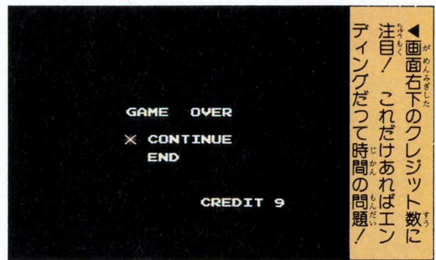
ヘビー級 9クレジットでいざ挑戦！

静岡県／志田祐介

ゲームを始める前にタイトル画面で、Ⅰボタンを押したまま方向キーを上、右、下、左の順にいれる。次にⅠボタンをはなし、再び方向キーを上、右、下、左の順にいれてみよう。これで、普段は3回だけのCNTが、なんと、9回まで出来るようになるのだ。

コマンド

タイトル画面でⅠボタンを押したまま方向キーを上、右、下、左の順にいれる。次にⅠボタンをはなして方向キーを上、右、下、左の順にいれる。



◀画面右下のクレジット数に注目！ これだけあればエンディングだって時間の問題！

●ニンジャ ウォーリアーズ

ヘビー級 ラウンドセレクト

北海道／荒井浩二

残りクレジット4（通常クレジット数）でプレイヤーが死んでしまった。こんなトキには、方向キーの下をずっと押したまま、ゲームオーバー画面になるまで待っていよう。そこでCNTを選び、2回目のゲームオーバーでは方向キーの左、3回目は右、4回目は上を押したままにしていると……ラウンドセレクトができるようになるのだ。



1回目のゲームオーバー

プレイヤーが死んでしまった。それでもメゲずに、方向キーの下を押したままゲームオーバー画面になるまで待とう。次はもちろんコンティニューするのだ。

2回目のゲームオーバー

ガーン！ またしても死んでしまった。今度は方向キーの左を押したまま、ゲームオーバー画面になるまで待つのだ。ここでもちろんコンティニューだ。

3回目のゲームオーバー

3度目の死亡。もう残りクレジットも少ないというのに…。しかし、方向キーの右を押したまま、ゲームオーバー画面になるまで待つ。ここでもCNTする。

4回目のゲームオーバー

最後のクレジットでもあえなく敗退。だが、ここで方向キーの上を押したまましばらく待っていよう。きっといいコトがあるハズだ！

ここでやっとラウンドセレクト

やったね！ これが夢にまで見たラウンドセレクト画面なのだ。ⅠⅡボタンでラウンドを選択、ランボタンでゲームが始まるぞ！

●ヴァリスⅡ

フライ級 ポーズの表示を消す

熊本県／竹本貴

日本テレネットのヴァリスⅡ。CD-ROMならではの凝った演出と数々のアニメ処理がイカしたゲームだよね。ところで、ゲーム中に方向キーの左、Ⅰ、Ⅱ、セレクトボタンを押しながらランボタンを押しポーズをかけてみよう。「PAUSE」の表示が消えちゃうぞ。

コマンド

ゲーム中、方向キーの左、Ⅰ、Ⅱ、セレクトボタンを押しながらランボタンを押す

●ヴァリスⅡ

ミドル級 耳よりな情報とは？

岐阜県／高橋憲一

タイトル画面で、方向キーの上、Ⅰボタン、セレクトボタン、Ⅱボタン、方向キーの下の順に押し、最後にランボタンを押す。するとVISUAL TEST TOOLとなり、全てのビジュアルを見たり、サウンドテストができるようになる。実はこの技は、ゲームをクリアすると優子の声で教えてくれるものなのだ。

コマンド

タイトル画面で、方向キーの上、Ⅰボタン、セレクトボタン、Ⅱボタン、方向キーの下の順に押し、最後にランボタンを押す。



ビジュアルテストツール。ヴァリスⅡにはいっている全てのビジュアルシーンが見れる。

サウンドテスト。ヴァリスⅡの全ての曲（全12曲＋α）を心ゆくまで楽しめるモードだ。

エクストラテストモード。3つのテストから方向キーとⅠボタンを使って選択しよう。

カラーテスト。これを使って、キミの家のテレビもバッチリ色調整しておこうね。

●ヴァリスII

ヘビー級 武器アイテムが自由自在

岡山県／寺山成宏

ゲーム中、まずⅠボタンを押しながらランボタンでポーズをかける。次にセレクト、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰの順番にボタンを押す。これでランボタンを押しポーズをかけている間ならいつでも、Ⅰボタンでスペシャルアイテム、Ⅱボタンでオフェンスアイテムを自由に選択できるようになる。普通スペシャルアイテムは何回か使うとなくなってしまうのだが、ランボタン＋Ⅰボタンでスペシャルアイテムの使用回数が3回に戻るワケだ。例えば、一定時間優子を無敵状態にするインビジビリティというアイテム。これは使用回数が通常では1回限りだが、この技を使うと3回×無限大となり、ほとんど無敵状態でゲームを進められるというワケ。これで幻夢皇帝メガスもラクラク倒せるね！

コマンド

ゲーム中、Ⅱボタンを押しながらランボタンでポーズ。次にセレクト、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰの順にボタンを押す。



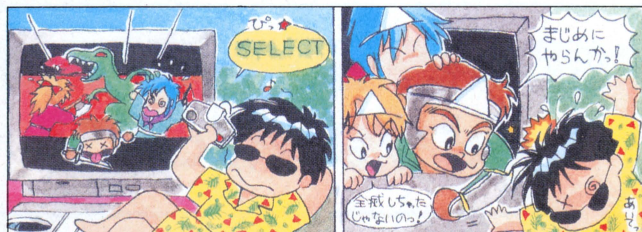
▲ここは最終面（6面）だ。ここまで来たら幻夢皇帝メガスの所まであと1歩。がんばれ優子！

●天外魔境

ライト級 オートバトルモード発見

愛知県　古川英二

早くも『天外魔境』でスゴイ技があったぞ。戦闘中にセレクトボタンを押すと、な〜んとコンピュータが勝手に敵と戦ってくれるのだ！　すっごく便利な技だからぜひ試してみてね。



●天外魔境

ライト級 戦闘中に道具を使うと

東京都　甲斐政春

敵と戦っているときに、普段戦闘中では使わない道具（夕なぎの剣や力のオノ）を使ってみよう。使う道具によって効果は違うけど、いろいろなことが起こるはずだ。ただし、使える道具と使えない道具があるから、みんなで使える道具を探してみよう。



◀夕なぎの剣は敵の守備力を半分にする。

◀全ての敵にダメージを与えるのはおいしい。

●天外魔境

フライ級 回想シーン

広島県　猪澤道能

ゲームをクリアしてエンディングが終わり、『完』という文字が出たらランボタンを押そう。すると画面におまけと表示され、ゲーム中の回想シーンが次々と出てくるのだ。



▲この『完』という文字が出てくるときにランボタンを押そう。

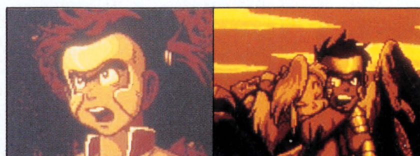
▲残念だけど、ここから先の画面は自分の目で試してみよう。

●天外魔境

フライ級 オープニングいろいろ

静岡県　杉山享

タイトル画面の後に出るオートデモ。実はコレ、ランダムなんだ。1回見終わっても、ゲームを始めないでもう1度見てみよう。ほーら、さっきとデモの内容が変わってるでしょ！


▲1周目のデモの最初の画面はこれだけど…。

▲もう1回見るとさっきとは別の画面が！

●天外魔境

フライ級 いい湯だな〜

三重県　福浦正晃

ざおう温泉やすがゆ温泉の宿屋の奥には温泉があるよね。その温泉の前に立って〝しらべる〟コマンドをすると、温泉に入って体力を回復することができるのだ。やっぱり疲れたときは温泉が一番だね！




▲この位置で〝しらべる〟。これだけで体力回復なんてラッキー！

●天外魔境

ライト級 天外魔境名作昔話

東村山市　荒木隆宏

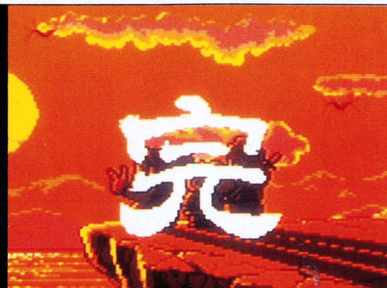
PCエンジンの電源を入れたら、さっそく下のコマンドを入力してみよう。テレビから聞きなれない「ヤッター」という声と、「名作昔話」のタイトルが出て、爆笑モノのコントが始まるぞ！

コマンド

タイトル画面のときに、マルチタップの３番目にパッドを挿して、ランボタンを押す。



▲この画面になったらパッドを直接PCエンジンに挿し直してからランボタンを押す。



▲全３話のストーリーが終わると、感動(?)のエンディングがキミを待っている！

●ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

ライト級 乱入してくるう〜！

山口県　高林敦典

まずシングルマッチで１P対COMを選ぶ。そして敵が１号か２号かタイガーになったら、試合開始１分〜２分の間に相手を流血させ場外に落とし、自分も場外に降りる。(自分は流血しちゃダメ）するとどこからともなく助っ人が乱入してくるのだ。



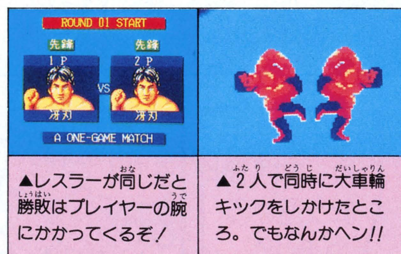
▼ギャー、２人がかりなんてズルイぞっ！

●ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

ライト級 幻の兄弟対決!?

埼玉県　小池泰介

エリミネーションマッチで１P対２Pを選び、１Pが１人目を決めたら、２Pも同じレスラーを選択しよう。すると同じ選手同士で対戦できるようになる。ただし１組目の武蔵だけは同一レスラーでの対戦はできないぞ。



▲レスラーが同じだと勝敗はプレイヤーの腕にかかってくるぞ！

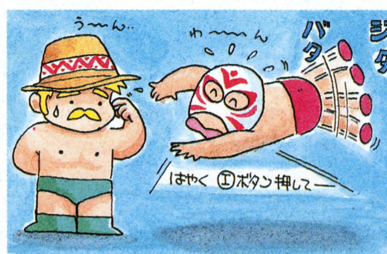
▲２人で同時に大車輪キックをしかけたところ。でもなんかヘン!!

●ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

フライ級 コマ送り機能発見！

愛知県　加藤光一

今月のファイプロ３発目の技は、コマ送り機能の紹介だ。プレイ中にセレクトボタンでポーズをかけたら、①ボタンを押してみよう。かすかに画面が動いたでしょ。さらに①ボタンを連打すれば見事コマ送りになるってワケ！



『激烈技』を大募集だっ！

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！　どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね。この激烈技のコーナーに採用された人には、右の〝図書券〟をプレゼント！　先月から、図書券の額もグイーンとアップしている。ヘビー級をバシバシと発見してくれよ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！（どんなスゴイワザでも、ゲーム名が書いてないとダメだよ)。

たのしいワザをたくさん待ってるぜっ！

図書券をプレゼント！

この激烈技のコーナーに採用されたヒトには、そのランクに見合った〝図書券〟をプレゼント！　これで好きな本を買っちゃおう！

ヘビー級→10000円
ミドル級→5000円
ライト級→3000円
フライ級→1000円



41円
郵便はがき
101-01
東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
『激烈技⑨』係

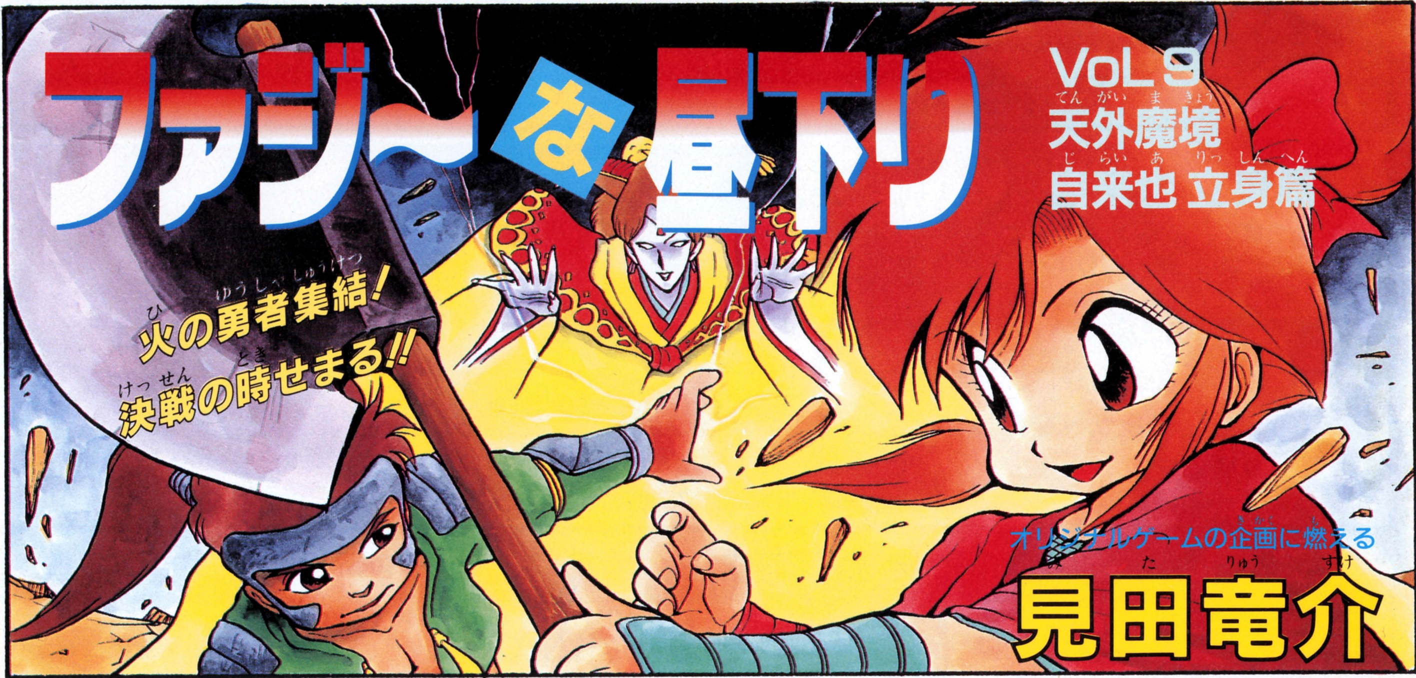
激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢　電話番号

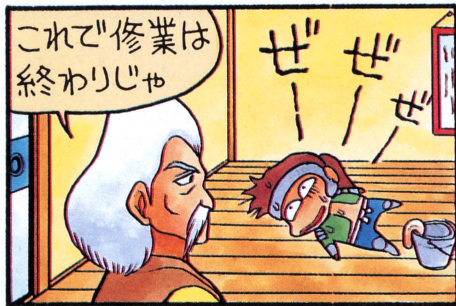
●応募のきまり

官製はがきに、キミの考えたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑨」係に送ってください。私製はがきの時は、41円切手を忘れずにはってね。
●発表された方にはプレゼントを発送します。

前回までのあらすじ

かずかずのシナリオと違うイベントをクリアして、ボクデンのもとにたどりついたジライアは、ボクデン切り伝授のため日夜修業にはげんでいた…。





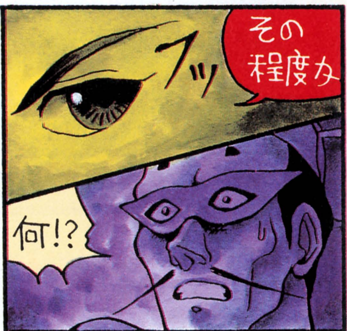










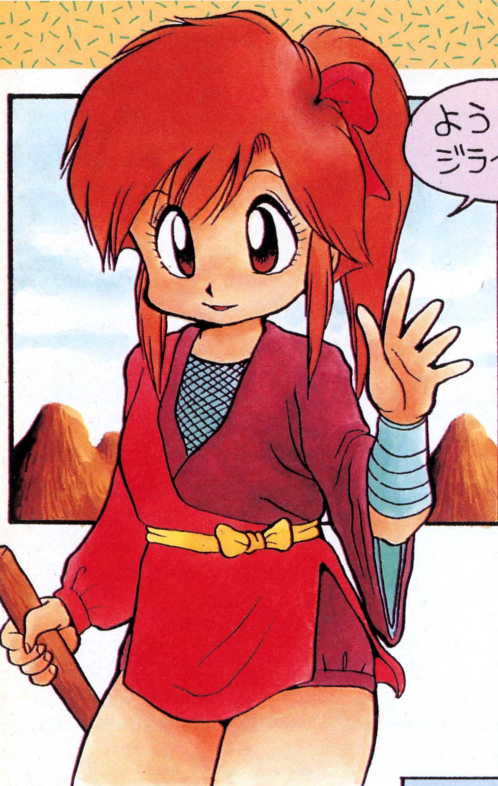


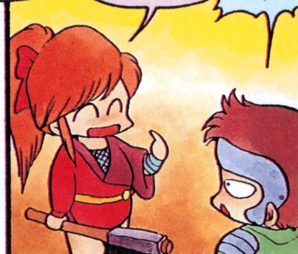




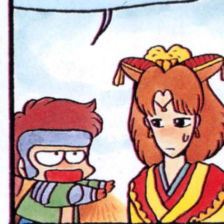


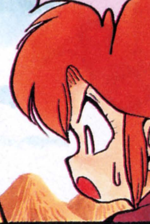




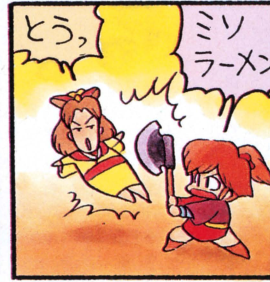


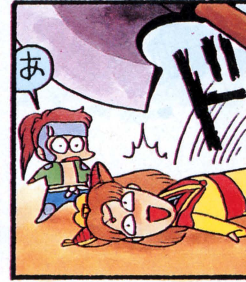






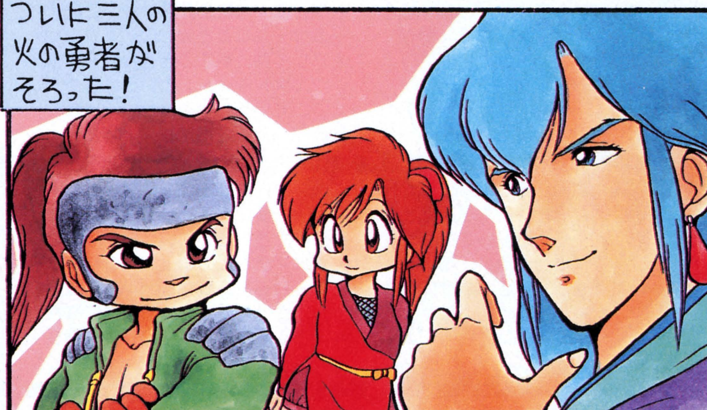


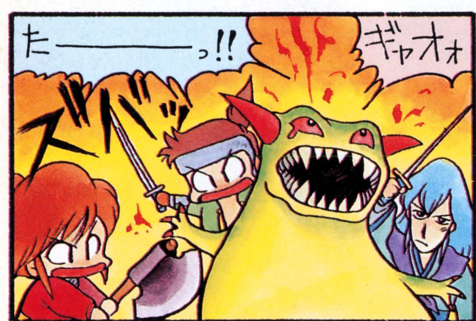




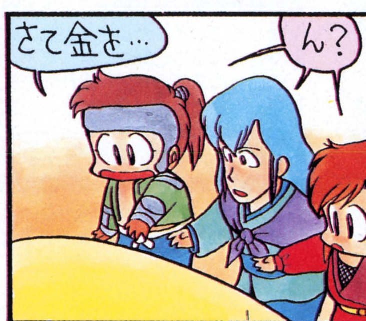






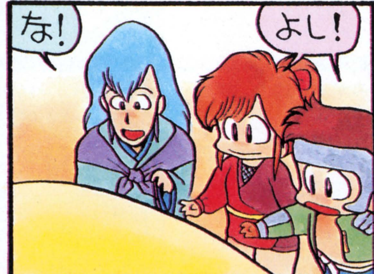














◆次号いよいよ「天外魔境」3部作の完結編、と同時に「ファジーな昼下り」の最終回だ。必見だぜっ!!

ファジーが終わっても見田先生にはイラストコーナーのパーソナリティーを予定。お手紙おくってね/〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館月刊PCエンジン「ファジー」係。

はつばいちょくぜん
発売直前 REVIEW
7/30〜8/29

	ファイナルラップツイン	武田信玄（たけだしんげん）	めぞん一刻（いっこく）
	 ナムコ 発売中／6200円 	 エイコム 発売中／5600円 	 マイクロキャビン 8月4日発売／5900円 
広島（ひろしま）もみじ：今月レビューした作品の中では、やっぱり「ファイナルラップツイン」が一番のお薦め。スクロールが実にスムーズで、さすがナムコさん！　爽快感はバツグン。あと「ブレイク・イン」はオトナじゃんっていうムードがシブイ！	家庭用ゲーム機の３−Ｄタイプのレースゲームの中では、ピカイチのデキだと思う。スクロールはスムーズだし、加速感もいい。ギアが３速しかないのを物足りないと感じる人もいるかもしれないが、これはこれで「完成してる」と言っていいんじゃないかな。ＶＳプレイは燃える！	最初、主人公の攻撃方法が１種類しかないため、慣れないとザコキャラ相手にもかなり苦労する。ちょっととっつきにくい感じのするゲームだ。「風」の技ぐらい最初から使えるようにしておいてもよかったのでは？　後半は落し穴（谷？）とかもあってけっこうむずかしいみたい。	高橋留美子ファン待望のゲームのはずなのだが……。キャラがなぜかひらべったくなっちゃってて、いまいちルーミックワールドを再現できていないような気がして残念！　ストーリーはパソコン・ファミコン版と同じ。その意味で−10点。初めてプレイする人にとっては70点かな？
折墓・Ｔ：今回のおすすめは、すでに発売中だが『ファイナルラップツイン』、それに『ブレイク・イン』の２本。また、野球が好きな人は、これに『パワーリーグⅡ』を加えたラインナップがいいだろう。どれも長い間楽しめるからお買得だ。	普通、こういうⅡプレイを中心にしたゲームだと、Ⅰプレイがちょっとタイクツなことが多いが、このゲームはそんなことはない。Ⅰプレイ・Ⅱプレイ共に熱中できるし、その上『クエストモード』というオマケまでついている。動き、サウンドも◎なので、買って損なしの一本だ。	パワーアップ型のアクションゲーム。ただ、第一段階のパワーアップをするまで、やや操作が難しいような気がする。ゲーム全体としては、キャラも大きく、何も考えないで単純に遊べるのがいい。思考型ゲームなどで、頭が疲れたときにプレイするのがいいのでは？	マイクロキャビン第一弾の『めぞん一刻』。このゲームでは、グラフィックに少々難があるが、これはPCエンジン（TV画面）になれてないせいだろうか？　また、ストーリーもパソコン版と同じではなく、PCオリジナルを入れてほしかった。力のあるメーカーなので次回作に期待。
めにゃん：夏だよん。暑いよん。だけどあたしはとっても夏が好き。だって、Ｆ１もやってるし、プールにも行けるし、花火だってできるし〜。おまけに、アーケード顔負けの『ファイナルラップツイン』も出たのだぁ。	今までにあったレースゲームの中では、一番気に入ってるの。とにかく２Ｐで遊べるっていうのが最高なんだな。テレビのボリュームをおとして、ハードロックっぽい曲をガンガンにかけてやると、その気になれちゃう！　今年は本物のＦ１も盛り上がってるし、旬のゲームって感じ！	経験を積んでパワーアップするタイプのアクションゲームなんだけど、最初の風の術を手に入れるまではかなり苦戦を強いられて、そこで３回のコンティニューを使い果たすパターンになりかねないところが惜しい。単調なアクションだけに、もう一歩踏み込んだアイデアがほしかったね。	私は昔、ファミコン版のこのゲームをプレイしたことがあるんです。だから、遊んでいて新鮮な気持ちになれないの。アドベンチャーなのにゲームの内容を知っているなんて、私の場合楽しめなかったのは当然ですね。原作のファンで、ファミコン版をやったことない人はどうぞ！
ゆたちん：今月は『Ｆ・Ｌ・Ｔ』と『Ｆ１ドリーム』のレース物２本がお薦め。それぞれ個性が違うので、お金に余裕があれば両方やり比べてほしいな。少しでもビリヤードに興味があるキミは『ブレイクイン』も買いだ！	グラフィックを見たかぎりでは、ＦＣ版と大差ない印象だ。ところが一度でもプレイしたらもう大変。やみつきになること間違いなしだ！　とにかくスピード感、操作性が良くて、乗車感覚でプレイできる。また、メンタルな部分が、すぐレースに反映するあたり、すっごくリアル。	この手のアクションって、今まであんまりなかったよね。デカめのキャラ同士が、血しぶきに染まってガシガシ切り合うなんて、派手でいいじゃない。ザコキャラの種類や強弱のパターンを増やせば、もっとメリハリのきいた構成になった気がするな。	パソコンから移植されたこのゲーム。内容がまったく同じで、目新しさに欠けるかもしれない。ＦＣ化までされて、露出度の大きいゲームだもの。オリジナルのイベントもいくつかほしかったな、響子さんや朱美さんのお色気シーンを追加するとかさ。でも、留美子フリークなら必携。
えび２（ツー）：Ｆ１ファンのボクは、やっぱり『ファイナルラップ・ツイン』がおすすめ。もちろんＦ１ファンじゃなくても、興奮のレースが楽しめること受けあい。……それに『Ｆ１ドリーム』と『ブレイク・イン』もすてがたいなァ。	レースモード（特にＶＳプレイ）は、レーシング・ゲーム史上の傑作といっていい。ボクは仕事ぬきで、このゲームを一日中プレイしていた。とにかくすぐ操作に慣れて、Ｆ１のエキサイティングな疾走感が楽しめる。Ｆ１ドライバーになれなかった夢を、ボクはこのゲームでかなえた。	剣劇アクションは、ボクになにより〝なつかしいなァ〟という感慨を呼びおこす。でも、敵が背後から斬りつけてくるのは、ひきょ〜だよなあ。技を覚えるまでが難しくて、かつてのチャンバラ少年（ボクのことよ）も、このゲームではなかなか先へ進めないのだった……。	推理物のＡＶとは違って、次に何をしていいのか迷ってしまうことがある。でも辛抱強くプレイしていると、確かに〝めぞん〟の世界の主人公になったような気分は味わえる。……やっぱり〝めぞん〟のファンでPCで初めてこのゲームに接する人なら楽しめるんじゃない？
FROM MAKER SIDE	険しい山道を自動車で走っていて時々思う。少しのミスで谷底へ落ちちゃうのだと。車に乗るからにはそれなりの覚悟と勇気が必要だ。このゲームも、スピードを出し過ぎれば横転するという当り前のことをあらためて再確認できる完成されたゲームだと感じる今日この頃です。KON²	明るい少年時代を「赤胴鈴之助」で過ごした人たちは、このゲームの面白さが解りますよね。えび２さん！　悪党どもをばったばったと切り倒して困難に立ち向かっていき、最後に悪代官を成敗するあの時代劇の爽快感を、この暑い夏にお送りします。歳がわかってしまった　Ryo	なかなかスルドイご指摘。やはりパソコンからの移植ということで、新鮮味には少々かけるというご意見ですが、BGMなどはバージョンアップされてるんですよ。この「めぞん」は、謎を解くだけでなく、プレイする人自身がめぞんワールドを楽しんでもらいたい、そんなゲームなのです。

パワーリーグII



ハドソン
8月8日発売／5800円



操作性は基本的に同じだけれど、超リアル路線だった前作に較べると、いい意味で遊びや演出要素が加わったと思う。直接ゲーム性には関係ないけれど、前打席の結果表示やホームランの時の画面の切り替えなど、サービス精神がうれしい（個人的にはネームエディット機能が好きだ）。

前作『パワーリーグ』のバージョンアップ版。ホームランを打ったときに、アングルが変化したり、前作で不評だった、真上から見た守備画面が改良されている。最新データ版の野球ゲームが欲しい人は買おう。ところで、『ミロ』の宣伝が入ってるのに値段が変わらないのはなぜ？

このゲームの一番いいところはオート守備モードがついてるトコ。へたっぴの人でも、気軽に野球ゲームが楽しめるのがうれしいね。プレイした感じはゲーム名のとおり、すっごくパワフルな感覚です。テクニック重視じゃないから、みんなでワイワイ対戦するのがいいと思うな。

『I』とは、まったく別物のゲームと考えた方がいい。システムは『ワースタ』タイプに近づいた気がするが、打球の速さなど、迫力あるプレイが楽しめるのが特徴だ。ただ、その分、キメの細かさに欠けるかも知れないが……。ホームランモードは、超爽快で気に入った。

ボクは前作のあの天井カメラで撮ったような、真上からのアングルが好きだった。フライで上ったボールがガ～ンと迫ってくる迫力もあったし……。そんな独創的なアングルが魅力だった。あえてアングルを変えるよりは、選手データやバランスを変える程度でよかったと思うのだ。

発売間近のパワーリーグIIですがたくさんの人の意見を聞いて、より遊びやすい野球ゲームに仕上がったと思っています。特にホームランを打った瞬間のアングルは写真ではなかなか表現しにくいと思いますが(月刊さんゴメンなね)ぜひ見て、体験して下さい。　ハドソン　高橋利幸

ロックオン



ビッグクラブ
8月発売予定／6700円



シューティングの場合、敵キャラの動きというのが、非常に重要な要素になってくると思うのだが、この「ロック・オン」の登場キャラの動きにはあまり新鮮味がなくて……。あと全体感としては、破壊を楽しむのか、戦略を練るのか、どちらかはっきりした方がよかったのでは。

宇宙空間の横スクロールシューティングなのだが、やや新鮮味に欠ける。どうも、どこかで見たような場面が出てくるのだ。武器や敵キャラなども、もう一ひねりすればトップクラスのゲームになれたのではないだろうか？　やろうとしていることが良くわかるだけに残念。

シューティングのオリジナルっていう点では、他が移植版が多いだけに目新しくていい。でも、やたらと出まくるアイテムや、3ステージ以降の異常な難易度の高さなど、アンバランスさがちょっと目立つみたい。キャラのイメージに合わせて、もっとやさしくしてくれればよかったな。

PCエンジンソフトとしては、数少ないオリジナル物のシューティング。キャラクターはカワイイし、パワーアップアイテムも豊富だ。水準レベルには、充分に達していると思う。ただ、オリジナルならではの、強烈な個性、アイディアに欠ける気がする。おしい！

移植ものよりはオリジナルもの、というのがボクの主義。このゲームもオリジナル作なんだけど、ちょっと強烈な個性に欠けるようだ。登場するキャラがどこかで見たことあるような気がするのも、ボクの気のせいだろうか……。もちょっとシューティングのソウ快感も欲しかったな。

いや～みなさん厳しい意見ですねぇ。でもまぁ正直で納得のいく答えでもあります。ありがとうございます。僕らはまだまだ未熟ですけども、ゲームに対する願いはみなさんと、同じです。少しでも楽しいゲームをプレゼントいたします。

宇都宮

ブレイクイン



ナグザット
8月10日発売／5500円



なかなか大人っぽい作りのゲーム。四つ玉、スリークッションとビリヤード通じゃないと知らないようなモードはあるし、初心者のためにはコーチつきのモードも用意されているし。凝ってる、と言っていいと思う。夜中、仕事で疲れた頭をリラックスするのにプレイしたい1本。

グラフィック・サウンド共に、なかなか良くできたビリヤードゲーム。ゲームの種類も、普通のポケットタイプのものから四つ玉まで入っていて、これ1本で長い間楽しめそうだ。さらに、練習モードは初心者に嬉しい配慮。ただし、初めはやや操作にとまどうかもしれない。

PCでビリヤードゲームを作れば、こんなにリアルにできるのだぁって胸をはって言えちゃいますね。とにかく、ひたすらディテールにこだわってて、完成度はバッチリ。これは他のどのビリヤードゲームにも負けない内容だよ。オトナの雰囲気をじっくりと味わってちょうだいねっ！

一度でもビリヤード経験があれば分るだろうが、このゲームってとってもリアル。玄人好みの仕上がりだ（アドバイス機能もあるので、初心者クンも安心だよ）。モードも数多く設定されていて、アキがこないのも嬉しい。一人で腕を磨くもよし、大勢でプールバー気分に浸るもよし。

ビリヤードというゲームの性格上見かけはちょっと地味だけど、ゲームとしての仕上りはいい。リアルにシミュレートされているので、少しでも本物のビリヤードのおもしろさを知っている人には、おすすめだ！1人～4人同時プレイまでOKなので、友達と腕を競うとより楽しい。

シミュレーションタイプの本格派ビリヤード。みんなゲームに頭が行ってるが、ファンシーショットもなかなかだよ。このショットをマスターすれば本当のハスラー気分。でもコンピュータモードで女をバカにすると痛い目にあうぞ！今後もいろんなソフトを出すからヨロシク。(Hiro)

F1ドリーム



NECアベニュー
8月25日発売／5400円



シミュレーション要素の強いカーレースゲーム。雨が降ったり、タイヤが磨耗したりと設定も細かく、戦略を練るタイプのゲームが好きな人なら「ファイナルラップ」よりおもしろい、と感じるかもしれない。ワガママを言えば複数プレイも欲しかった。難易度的には上級者向きか？

アーケード版からの移植ゲームだが、アーケードになかった成長要素を入れたのはいい。レース部分は、操作がやや難しいので、何回か練習することが必要だろう。このゲームは1人プレイだが、せっかくのPCエンジン、できれば多人数プレイにも対応してほしかった。

以前あった任天さんのF1レースに似てるっていう気もするけど、アーケード版にはなかった街道グランプリなんかもフィーチャーされてて、なかなか楽しいゲームに仕上がってるね。ビジュアルもカワイイいし。難を言えば、操作がけっこうムズかしーってことくらいかな。

移植に関して、個人的な意見を言えば、ハードが変わる以上、それに合ったアレンジがなされるのはむしろ当然。その点、この『F-1～』は、街道レースやピットメカなどの要素が加わり、より幅の広い楽しみができてマル。単にテクを競うゲームには終わってないぜ！

ボクがF1ファンだからだろうか、フォーミュラ・レースのシーンは、自分でプレイしてはもちろんのこと、見ているだけでもつい熱狂してしまう。それだけに、街道レースやメカニックを雇ったりするのは、ボクにはどうももどかしい。それよりは多人数同時にプレイして欲しかった。

コイツのゲームシステムには目新しさこそありませんが、全体的なバランスはピカイチ。コースの種類や成長要素も豊富ですし、もちろんパスワードもついてます。8方向入力なので多少の馴れは必要ですが、レバーを細かく入れてコーナを攻め落とすフィーリングはもう最高です。

CALENDAR 1989 AUGUST 8

1	PCエンジンワールド(名古屋・国際展示場第二会場)
2	
3	PCエンジンワールド(大阪・ビジネスパークNEC C&Cプラザ)
4	★めぞん一刻
5	
6	
7	
8	★パワーリーグⅡ☆天の声2
9	
10	★BREAK IN
11	TVゲームアイランド(江ノ島海岸隣接地)
12	
13	第5回全国キャラバンコロコロハドソンハイテク王国
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	★F1ドリーム
26	
27	
28	
29	
30	月刊PCエンジン10月号発売
31	

★ソフトの発売日は変わることがあります。



●ぐぇ〜っ! 暑いよぉ! 夏の暑さが苦手な『ウワサ』担当者だけど、各メーカーさんは、暑さにも負けず、新作をガンガン制作中みたい! ゲームファンにとっては、とっても心強いよねっ! さぁて、そんなところで今月のウワサ話はねぇ……。

●ジャンルとしてはテーブルゲームかな?まぁ、よく知っているゲームがPC化目ざして進行中みたい。このタイプって、今までなかったし。

●CD-ROMのゲームで、人気の○○○が動き始めたとのこと。ジャンルはRPG。○○○○のファンの人は、み〜んなROM²買うだろうな。

●陣取りゲームがPCエンジンで出るんだって。コイツもアーケードからの移植?

●新作を続々と発表したメサイヤさん。このほかにも、CD-ROMでスポーツシミュレーションを企画中のこと。どんなゲームになるかはまだヒミツだよん!

●往年の名作縦スクロールシューティングが、よそおいも新たにPCエンジンで登場するぞ! 縦スクロールシューティングファンは、これから年末にかけて、かなり期待してていいんじゃないだろうか?

●トンキンハウスの新作は、カワイイキャラのアクションゲームになりそう。このほかRPGのサイバーナイトも進行中だ。

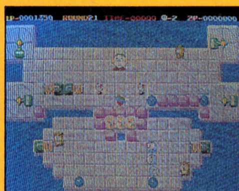
●海外のパソコンで人気のゲームが、続々とPCエンジンに登場しそうな雰囲気。コイツは楽しみだね。

●今月はこんなとこ。また来月をお楽しみにね。

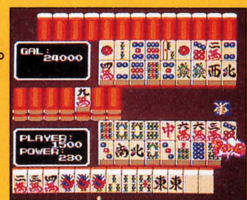
開発情況

●各社とも一生懸命ゲームを作ってるけど、残念ながらちびっと遅れちゃってるソフトの紹介。気になるあのソフトは、どんな具合になってるかな?

●アスミックの第2弾・パワードリフトは、もう少し時間がかかりそう。たぶん来月号でPCエンジン版の写真を見せられるんじゃないかな? ゲーセンの迫力が、どんなふうに再現されてるか楽しみだね!



●アイレムの迷宮島、最後の忍道はもうちょい先。今は、Mr.HELIをがんばって製作中。HELIの発売は11月になるそうだ。



●男性PCエンジンユーザー期待の星・麻雀学園東間宗四郎登場は、順調な仕上り。次号でくわしく紹介できると思うよ!

●UPLの第一弾・アトミックロボキッド、データイーストのサイレントデバッガー。アーケードファン期待大のこの2作も、キミたちの期待にそうように、現在移植進行中。一刻も早く画面を見たいだろうけど、次号までガマンしてね。今の予定だと、来月にはPCエンジン版の画面が見られるはずだから!

メーカーからキミへの愛のメッセージ HOT LINE

メーカーの情報通になるなら、ここを読まなきゃね!



はじめまして。アイ・ジー・エスです。新参入の新作はナント! シューティングゲーム・RPG・スポームゲームの3作そろいぶみ!! 3本とも12月発売の予定で、社内は準備のため修羅場と化して…(アイ・ジー・エス モモ)

今月も、期待の新作『鏡の国のレジェンド』の制作快調のお知らせっ! ビクター音産初のCD-ROMは、〝のりピー〟とスタッフ一同の息の合った制作により、おもしろさ100%!(ビクター音産・みなみこうき)

夏だ!祭だ!花火大会だ!武蔵野市の開村100年まつりに出展だ! 19、20日で、20日は「ファイプロ」のゲーム大会だ!みんなぜひ遊びに来てくれ!会場は武蔵野中央公園だ!(ブッツン5に出演したヒューマンの茶々丸だ!)

さて、今度はそういうわけで「ガイフレーム」が出ます。「ガイアの紋章」で声援を送ってくれたみなさま! お待たせしました!(とはいっても、発売はもう少し先になるけどね!)(メサイヤ・おのぎー)

9月予定の『ナイトライダースペシャル』が、11月末に延びてしまいました。スタッフ一同休日もなくがんばってるから、みんな楽しみに待ってて下さいね。さて、私はアイスクリームでも食べに行こうっと。(パックインビデオ・木枝)

みんなが海や山で遊んでる間、開発スタッフは、暑い中真っ白な体で一生懸命ゲームを作ってます。皆さんからの励ましのお葉書待ってます。宛先は〒102千代田区平河町2-5-3(株)タイトーまで。よろしくね。(タイトー・山名)

PCエンジンで初のライフシミュレーションゲームが登場します。「大地くんクライシス」10月27日、6400円で発売です。もちろんバックアップメモリー対応ですぞ! 5人のファミリーを操作して、自然を取り戻そう!(サリオ・河村)

「麻雀ウォーズ」も秒読み段階、なかなか順調な毎日。プロ野球のペナントレースも先が見えだした感じですが、ニチブツ社員には土地から○○ファンが多く、甲子園に出かけては無情な叫びをあげています。合掌。(ニチブツ・三浦)

大変お待たせしました。出るぞと言いつつひたすらジラせた『めぞん一刻』。手にした時から、君は五代裕作だ!助平、ビンボー、優柔不断と3拍子揃えたなら、イザ! 響子さんの待つ管理人室へGO!(マイクロキャビン・谷口)

こんにちは、みなさん。〝Bull Fightリングの覇者〟を買って下さい。私だけかもしれませんけど、なんと! トレーナーに石田純一にそっくりな人がいるんです。ファンの私としては最高です!(クリーム まなみ)

暑〜い夏! ブレイクインも今月10日に発売です。ヨロシク。年末から来年にかけて、新作がぞくぞく発表の予定。移植物も順調!コイツはそろそろ発表しようかな? パラノイアは、変なシューティングになりそう!(ナグザット・HIRO)

年末の発売に向けて『アトミックロボキッド』の開発が着々と進行しています。もうすぐPCエンジン版の画面をお見せできると思いますので、みなさん期待して待っていてください。(UPL・高橋)

COMING SOON

●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
8／4	めぞん一刻	マイクロキャビン	5900円
8／8	パワーリーグII	ハドソン	5800円
8／10	BREAK IN	ナグザット	5500円
8／25	F1ドリーム	NECアベニュー	5400円
8／31	モンスター・レアー(CD)	ハドソン	価格未定
8／予	ROCK ON	ビッグクラブ	6700円
8／末	スーパーアルバトロス(CD)	日本テレネット	価格未定
11／予	ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	ビクター音産	価格未定
9／予	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	価格未定
9／予	鏡の国のレジェンド(CD)	ビクター音産	価格未定
8／予	獣王記(CD)	NECアベニュー	価格未定
9／1	ブラッディ・ウルフ	データイースト	6500円
9／15	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800円
10／予	竜の子ファイター	トンキンハウス	5600円
12／予	忍	アスミック	6800円
10／予	ネクロスの要塞	アスク講談社	価格未定
11／予	Mr. HELIの大冒険	アイレム	価際未定
発売日未定	アームドエフ	ビッグクラブ	価格未定
発売日未定	アウトラン	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	アトミックロボキッド	UPL	価格未定
発売日未定	アフターバーナー	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	アリス・イン・ワンダーランド	フェイス	価格未定
発売日未定	イースI・II(CD)	ハドソン	価格未定
発売日未定	ヴェイグス	ビクター音産	価格未定
11／予	F1トリプルバトル	ヒューマン	価格未定
9／予	オーダイン	ナムコ	価格未定
発売日未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ガイフレーム	メサイヤ(NCS)	価格未定
発売日未定	ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD)	ハドソン	価格未定
発売日未定	源平討魔伝	ナムコ	価格未定
発売日未定	コズミックファンタジー(CD)	日本テレネット	価格未定
発売日未定	これがプロ野球'89	インテック	価格未定
発売日未定	最後の忍道	アイレム	価格未定
発売日未定	サイバーナイト	トンキンハウス	価格未定
発売日未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	価格未定
発売日未定	サンダーブレード	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	シティーハンター	サン電子	価格未定
発売日未定	J・B・ハロルドシリーズ(CD)	ハドソン	価格未定
発売日未定	3Dゴルフ(仮称)	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	レインボーアイランド(CD)	NECアベニュー	価格未定

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
発売日未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	価格未定
発売日未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ゼビウス2(仮称)	ナムコ	価格未定
発売日未定	ソル・ビアンカ(CD)	メサイヤ(NCS)	価格未定
10／27	大地くんクライシス〜ヤーレンソーラン 北海道	サリオ	6400円
発売日未定	大魔界村	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ダウンロード	NECアベニュー	価格未定
10／予	スーパーダライアス(CD)	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	価格未定
発売日未定	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	価格未定
9／末	デジタルチャンプ	ナグザット	5800円
発売日未定	ドラえもん	ハドソン	価格未定
発売日未定	ドラボちゃん	ナグザット	価格未定
発売日未定	虎への道	ビクター音産	価格未定
発売日未定	ナイトライダースペシャル	パックインビデオ	価格未定
発売日未定	バスケット	エイコム	価格未定
発売日未定	謎のマスカレード	メサイヤ(NCS)	価格未定
発売日未定	パラノイア	ナグザット	価格未定
発売日未定	バリバリ伝説	タイトー	6600円
発売日未定	パワードリフト	アスミック	価格未定
発売日未定	飛装騎兵カイザード	メサイヤ(NCS)	価格未定
発売日未定	PC原人	ハドソン	価格未定
発売日未定	ブレードランド	ビッグクラブ	価格未定
発売日未定	桃太郎活劇	ハドソン	価格未定
発売日未定	ブルファイトリングの覇者	クリーム	価格未定
発売日未定	ヘビーユニット	タイトー	価格未定
10／予	弁慶外伝	サン電子	価格未定
発売日未定	麻雀学園「東間宗四郎登場」	フェイス	価格未定
発売日未定	麻雀ウォーズ	日本物産	価格未定
発売日未定	マニアックプロレス	ハドソン	価格未定
発売日未定	みつばち学園(CD)	ハドソン	価格未定
発売日未定	迷宮島	アイレム	価格未定
発売日未定	新・桃太郎伝説	ハドソン	価格未定
発売日未定	桃太郎伝説II	ハドソン	価格未定
発売日未定	幽霊君	アスク講談社	価格未定
発売日未定	ラストハルマゲドン(CD)	ブレイングレイ	価格未定
発売日未定	ラビオレプススペシャル(仮称)	ビデオシステム	価格未定
発売日未定	ワードナの森	NECアベニュー	価格未定
11／17	ニュートピア	ハドソン	5800円
12／予	サイバーコア	IGS	価格未定

『竜の子ファイター』がついに完成しました。10月発売に決まりましたのでヨロシク／　新企画も進行中で、トンキンハウス第2弾のゲームは、硬派SFRPG『サイバーナイト』に決定／（トンキンハウス竜）

7月28日発売の「武田信玄」は楽しんで頂けたかな？エイコムでは、新作「バスケット」の完成に向けてスタッフ一同頑張っています。3等身のユニークな選手の活躍に乞う御期待／（エイコム 早川）

一条ナム子。この夏何かが起こりそうなサソリ座の女。彼女の恋人はF7650ドライバーだ。この2人の愛の休日はもちろんPCエンジンで過ごす。ファイナルラップツインで彼のエグイ走りに、ナム子は愛を感じた。（ナムコ・KON²）

こんにちは。フェイススクランブルクラブに入会してきてくれた方たちにお知らせです。大変遅くなりましたが、今、会員証と第一回目の会報を制作してます。7月中には発送できますので楽しみにまっててね。（フェイス・東間）

『ネクロスの要塞』発売をお待ちの皆さん、こんにちは／今年の夏は海に行ってクロくなろう。秋になったら、いよいよ全貌がみえてくる。制作スタッフはそれからが夏休み／わかるでしょう、この苦労。（アスク講談社・A）

暑いでしょ？暑いんですよね夏って。祇園祭が終わり京都も夏まっ盛り。でももう少しだけがまんして秋がやってきたらうれしい事があるんです。「スーパーバレーボール」が発売出来る予定です。期待して下さい〃（ビデオシステム）

ヴァリスIIを6月23日に発売しましたが、発売初日より品切れが続出し、申しわけございませんでした。現在、追加生産品が出荷されていますので、よろしくお願いいたします。（日本テレネット・蜃気楼）

探せ！4ミッション15ステージに及ぶエリアを駆けて、子供達を探せ。闘え／次々に襲いかかる敵と勇敢に闘いながら進むのだ。息のつけない忍者アクション「忍・SHINOBI」はアスミックがこの年末に贈る秀作。（アスミック・池田）

音楽を担当してます原です。最近、僕の机の回りにカエルが異常発生しています。へんだなぁと思っていたある日、ふと弁慶外伝の楽譜をみると、なんと白紙になっているではありませんか／それでカエルが……。（サンソフト・原）

先日、編集部さんを訪問しました。お食事まで御一緒してしまったんです。さて、進行中の「Mr.HELIの大冒険」ですが、最近ではユーザーの皆さんからお問い合せなどがたくさんになって、嬉し忙しの毎日です。（アイレム・かなえ）

最近F1ドリームにハマってまして、目を閉じると、まぶたに画面が浮かんで来ます。よし、最終コーナー。それ、四輪ドリフト／しまった、突っ込みすぎ／うわ〜、ドッカーン／目を開けたら、回りの目が白かった。（NECアベニュー）

天外魔境が発売されて、はや1ヶ月が過ぎたけど、キミはもう終わったかな？8月8日には、いよいよ「パワーリーグII」が開幕するぞ。どこよりも確かな新データだよ／（ハドソン・万丈）

……………………………………
……………………………………。ナント書イタライイノカ、ナント言ッタライイノカワカラナイ……。ソレホド独創的ナ、ソレホド独走的ナ“サイレント・デバッカーズ”。マモナク公表〃（DECO・タケ）

みなさん！我開発部にお便りください。題名は「ビッグ・クラブについて」です。みなさんの正直な意見を待ってます／また、お便りの中から抽選で10名にステキなプレゼントをさしあげます♡　あて先は欄外。（ビッグクラブ・宇都宮）

さあて、オールスターも終わり、ペナントレースもいよいよ後半戦に突入!!君の応援しているチームはガンバッテいるかな。インテックの「これがプロ野球'89」も、あとしばらくでプレイボール！（インテック）

10月号は別冊付録 社長はエライ

スーパー桃鉄日本一ガイド

日本一の処世術大公開 大出世する社長はココが違う!



月刊PCエンジン10月号を読むキミだけ出世させせよう!

期待100%最新ゲーム

話題のRPG、ここまでわかった!

弁慶外伝

ダブルダンジョン

オーダイン

ネクロスの要塞

攻略園(ゲーム研究)

ブラッディウルフ

ロックオン

月刊PCエンジン10月号は8月30日㊍発売 定価360円(税込)

EDITORS' NOTES

★今度、知り合いの人から、マック(プラスではありますが)を安く譲ってもらうことになった。やっぱり、お部屋のインテリアとしては、マックに勝るパソコンなし! 早くSim/Cityをやりたい。 Ⓣ

★クリス・スクワイヤも加われば"YES"で復活できたのにーっ/ トニー・レヴィンもいいけど…。15年前の世界にトリップさせてくれたABWHに感謝。 (プログレだって聴くんだぞ/のJACK)

★今月は生まれて初めて大阪へ行ってきたぜっ/ 電車に乗ったら、となりの女子高生が関西弁をしゃべっていたんで、しみじみ大阪に来たんだな〜と実感/(そんなのあたりまえか…) YUGON

★そりゃそうだぜ。僕はいま東京住まいだが、近所の産婦人科医院では、赤ちゃんたちが東京弁で産声をあげていた。さ、今日もわが子へのおみやげを取りに、ぬいぐるみつかみをしに行こ〜っと/ (N)

★早い休みを取って、沖縄に行ってきたぜっ/ 海の青さと、地元の方々の親切さに、ちょっと感激。ぜひまた行きたいけど、今年はもう休みをくれないだろうなぁ。 (Y)

★暑いじゃねえかっ/ さすが夏だぜっ/ なんせウチにはクーラーがないのだ/ こうくそアチーと言葉まで乱暴になってきちまう/ でもオイラは、こんな夏が大好きなのさっ!! (KOGA)

★40Mハードディスク、EMSボード、それに10万の英文和訳ソフトなど、気が狂ったように大散財してる。これも外国のゲームを快適に遊ぶためなのだ。遊ぶのもタイヘン!(ダイナブック検討中のえぐち)

★こんな時に恐縮だが、酔い醒しに名作『究極タイガー』を卓越のモニター『PC TV-454』でやってみた。なんて美しいっ/ と感動したけど、何度やっても最後まで行けないのは編集部ではボクだけです。Ⓐ

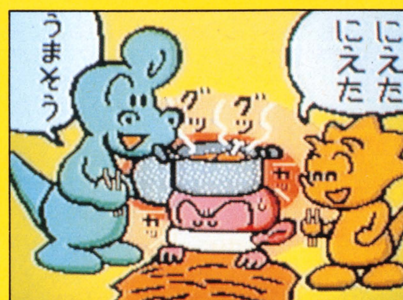
PC原人

作/青木コブ太 阿部K助 ©RED COMPANY









編集 /秋本輝夫・柏原順太・杉本 隆
有限会社 100パーセント(浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・
　　　　　　　　　 凩 健太郎・長沢雄吾)・舘野英昭・青木悦郎・岩井省吾・メディアプラス・下田春彦
レイアウト/㈲100パーセント(村田友男・大岡喜直・増田 武・鳥海香菜子)・石村勇・宿南勇・菅原弘美
写真 /石田謙一・加藤昌人・北村凡夫・水口哲二
イラスト /岩名 涼・浅見かよ子・蛮人工房(うおりゃー大橋・中村 亮・川崎秀夫・田中克己・筆吉純一郎)・小沼直人・横山公一・佐藤アルミ

月刊PCエンジン 9月号 Monthly Magazine For Game Freaks

編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
(編集)03-230-5444 (販売)03-230-5753
印刷所 三晃印刷株式会社

月刊PCエンジン 9月号
第1巻第9号(通巻9号)1989年9月1日発行
(毎月1回1日発行)平成元年3月3日第三種郵便物認可

©1987 NAMCO ©1987 HUDSON SOFT
©1988 HUDSON SOFT ©1988 NAMCO
©1988 NECアベニュー ©SEGA
©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP ©ウルフチーム/ビッグクラブ
©1988 NECアベニュー ©アスミック
LICENSED BY TAITO CORP ©Cream
©1988 SUNSOFT ©1988 NCS ©タカラ
©LAD©NAS©東映動画 ©1987 ACTIVISION
©IREM CORP ©TAITO CORP. ©ゲームアーツ
©naxat soft ©LAD,R ©ヒューマン
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.
©FACE ©マイクロキャビン©1988DECO
©パック・イン・ビデオ ©エイコム
©宮下あきら/無限大倶楽部/東京書籍

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

PC Engine





かつて、神々をも恐れさせた
一族があった――――。

獣王記

©SEGA 1988/ NEC Avenue1989
定価 5,800円(税別)



CD·ROM²で、この夏突然発売!!

PCエンジン初のマルチメディア
4M(メガ) Hu-CARDも近日発売。



サイドアーム

人類の最後の望みをかけて今、サイドアームが発進した。ゲームセンターの感動を完全に再現。

好評発売中!
定価 5,400円(税別)
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.



F-1ドリーム

ゲームセンター版に、「街道レースモード」を加えて、よりパワーアップ。
栄光をつかむのは君だ

8/25新発売!
定価 5,400円(税別)
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.

NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル 〒102

※番号が変更になりました
お問い合わせ 03(288)0330

テープサービス03(288)0880
●平日/午前10:00～午後7:00

Enjoy Hudson

PC Engine

興奮度120%、スーパープレイ続出!!



まるでグラウンドで観ているような嬉しい錯覚が君を襲う!



8月8日発売決定 3メガ

希望小売価格5,800円
(消費税は含まれておりません)



バッテリーバックアップシステム
天の声2

全ゲームファン待望の夢のマシン!!
●単3電池2本で約1年間稼動●2キロバイトの大容量で、ゲームのバックアップが可能●気軽に求められる低価格を実現●予定小売価格2,600円(税別)●7月末発売予定

©1989 HUDSON SOFT



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

月刊 PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1989 9

第1巻第9号(通巻9号)
1989年9月1日発行
編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話(編集)(03)230・5444
(販売)(03)230・5753
定価360円
(本体350円)

雑誌 03587—9 T4910358709363
©Shogakukan 1989 Printed in Japan
印刷・三晃印刷株式会社